INCALIBURA INCALIBURA

časopis počítačových her 29Ke-33Sk-83U.S.

PRO PŘEDPLATITELE NAVÍC

CELOBAREVNÁ PŘÍLOHA EXCALIBUR+



PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.

PRODEJNA: Sofijské nám. Praha 4 Czech republic tel: (02) 4018080 PRODEJNA: Jindřišská 27 Praha 1

INFORMACE: Jindřišská 27 Praha 1

tel.: (02) 24210567 tel.: (02) 24210507 fax: (02) 24210563 fax: (02) 24210563 PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.

ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

Farská 44 949 01 Nitra Slovak republic tel/fax: (087) 22503 OFFICE WASHINGTON:

1735 20th street Washington DC 20009 U.S.A.

tel: 001-202-2231066



SV 500 Datalux Pro 80 disket 5,25". Cena 220,- Kč.



SV 510 Danniug Pro 80 disket 3,5". Cena 220,- Kč.









SV 119 Junior Model pro začátečníky. Cena 149.- Kč.

SV 122 Quickley II Šest kontaktů, autosfřelba. Cena 219,- Kč.





SV 124 Quickloy II Turbo Hit toholo roku.

Precizní mlkrospínače. Cena 259,- Kč.







SV 126 Jet Fighter Simulator řízení řetu. Šest mikrospinaču. Dva spinače na střelbu. Cena 389,- Kč.

SV 127 Top Star Nejlepší joystick v nejlep-ším provedení. V moderním acrylovém obalu Cena 729,- Kč.



SV 202 M6 PC XT/AT Světově úspěšný analogový joystick pro PC. Cena 389,- Kč.

SV 135 Junior Megastar Malý praktický Megastar. Sa všemi možnými funkcemi. Cena 459,- Kč.



SV 128 Megaboard 4 velká tlačítka na střelbu. 10 mikrospinačů. Dvoje stopky Cena 589.- Kč.



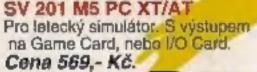
SV 132 Hyperster Populární povrchová úprava z robustního acrylu. Cena 429,- Kč.



SV 133 Megastar Všechny možné funkce. Stabilní základna. Veškerý hraci komfort.

Cena 609- Kč.

SV 123 Supercharger Nejlepší cena a výkon. Dva spírtače na střetbu. Šest mikrospínačů. Cena 309.- Kč.



Datalux



SV 707 Datalux Mouse-Pad Elegantni podložka. Cena 59.- Kč.

SV 712 Datalux-Maus Transparentní acrylová myš. Včetně softwarového diriveru pro PC.

Cena 189,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus Pro Arnigu. Vysoké rozlišení 280 DPI. Ergonomická tlačitka. Cena 529,- Kc.

\$V 121 Quickjoy I Turbo

Úspěšný, trvanlivý, a mikrospinači.

Cena 649,- Kč.





Výhradní distributor uvedených firem. Nejnižší ceny v České republice. Informujte se o výhodných cenách pro dealery. Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

Dodáváme kompletní sortiment firmy C Commodore C64, A500, A600, A1200, A400 Uvedené ceny včetně DPH.



C Commodore

A 500 a C 64



Ceny včetně DPH

Commodore 64

u bit, 64 KB 3.444,-Kč

Amiga 500

16 bit, 512 KB, 7 MHz, FDD 3,5", myš

8.428,-Kč

Amiga 600

16 bit, 1 Mil, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

8.600,-Kč

Amiga 600 HD 30

16 bit, I ME RAM, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

12.390,-Kč

Amiga 1200

32 bit, 2 MB, 14 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

15.375,-Kč

C 1084 5

monitor

9.590,-Kč

C 1940

monitor pro A 1200

13.690,-Kč

Amiga 4000, Amiga 1200 s HD

VC 1541

dusketová jednotka

2.580,-KE

VC 1530

magnetofon

770,-Kč

HF 520

modulátor

1.230,-Kč

Diskety 3,5" DD

149,-Kč

Diskety 3,5" DD BASE

219,-Kč

Diskety 5,25" DD BASE

99,-Kč

Diskety 3,5" HD

225,-Kč

Joystick 5V 119 až SV 227

od 149,-Kč

Dále nabízime:

- originální hry
- doplňky pro PC
- Nintende joysticky atd.

Informujte se o aktuálních cenách.

I ROK ZÁRUKA

Obchodníkům výrazné slevy

Při nákupu nad 5000,- Kč joystick nebo diskety

ZDARMA

Polská 15, Praha 2 TEL. 02/627 52 50

ZBOŽÍ ZASÍLÁME I NA DOBÍRKU POŠTOVNÉ NEÚČTUJEME KONTAKTY: TEL. 02/627 52 50

825 74 84

(metro nám. Ilřího z Poděbrad) TEL./FAX. 02/791 50 1

ATLANTIDA

Husitská 11 - I. patro, 130 00 PRAHA 3 Telefon: (02) 6279433 linka 39 (do 16 hod.) Otevřeno: Pondělí až pátek od 13 do 17 hod.



Commodore 64	3 444 Kč	Spotřební ma	ateriál	Manuály	
Disk Drive 1541/II	2 583,- Kč	QS 102P	240,- Kč	C 64 pro začátečníky	45,- Kč
Data Set DR 1530	861,- Kč	QS 111A	295,- Kč	A 1200	99,- Kč
Amiga 500	8 487,- Kč	QS 130F	345,- Kč	A 600 (prosinec '93)	99,- Kč
Amiga 600	8 610,- Kč	QS 131	225,- Kč		
Amiga 600 HD 30	12 423,- Kč	QS 137	360 Kč	Ostatní příslušenství	
Amiga 1200	15 375,- Kč	5.25" DD	7,- Kč	C 1084ST 9	717 Kč
Amiga 1200 HD 40	21 525,- Kč	3,5" DD	18 Kč	A520 1	230,- Kč
Amiga 1200 HD 80	23 985,- Kč			Company of the company	
Amiga 1200 HD 120	25 218,- Kč	Nabizime mnoho typů joysticků řady Quick Shot a Quick Joy,			
Amiga 1200 HD 170	28 290,- Kč	Namieta ei a kammlatni gaznam a camil		s manualy	
Amiga 1200 HD 210	29 520,- Kč				

Pro prodejce další slevy a možnost komisního prodeje.

Veškeré zboží lze zakoupit na výše uvedené adrese, či po telefonické nebo písemné objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Vyžádejte si úplný ceník celého sortimentu s aktuálními (možná nižšími) cenami.

Vánoce s Atlantidou

Firma ATLANTIDA ve spolupráci s časopisem EXCALIBUR pořádá

dne 27. a 28. listopadu 1993

v sále Elektra OKD 7, Bubenská 1, PRAHA 7 (u metra Vltavská)

od 10 do 16 hodin prodejní výstavu

HOME COMPUTERS '93

Na výstavě budou prezentovány počítače Commodore, SEGA. NINTENDO, ATARI a Didaktik, včetně příslušenství.

Vstupenky z obou dnů v ceně 10,- Kč budou na závěr dne 28. 11. 1993 slosovány o ceny:

1. cena: počítač Amiga 1200 HD

2. až 10. cena: příslušenství a doplňky



Rezervaci stolů pro firmy i pro individuální prodej lze zajistit osobně ve firmě ATLANTIDA, nebo na telefonním čísle (02) 6279433 linka 39, a to nejpozději do 24. listopadu 1993.

Firma ATLANTIDA poskytuje na počítače zakoupené a objednané po dobu výstavy slevy !!!

HITPARADA

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvam výrobce hry a typu svého počítače.

	1 (10)	DUNE II, Virgin Games, (EX 16)
	2	WING COMMANDER II, Origin, (Ex16)
	3 (4)	HERO'S QUEST III, Siena-on-line, (EX13, EX14)
	4	ALONE IN THE DARK, Infogrames, (EX15)
	5	INDIANA JONES IV, Lucaslim games, (EX12)
	6	8-17 FLYING FORTRESS, Microprose, (EX16)
	7 (9)	SPACE QUEST V, Sierra-on-line
	8 (6)	GODS, Bitmap Brothers, (EX8)
	9(7)	EYE OF THE BEHOLDER II, SSI, (EX 13, EX14, EX15)
•	0 (8)	MONKEY ISLAND II, Lucastim Games, (EX12)

1 (2)	FLASHBACK, Delphine Software, (EX16)
2	PROJECT-X, Team 17, (EX13)
3 (5)	LIONHEART, Thatlon, (EX18)
4 (9)	LEMMINGS II, Psygnosis, (EX16)
8	DESERT STRIKE, Electronic Arts, (EX18)
E (6)	BLACK CRYPT, Electronic Arts, (EX12, EX15, EX16)
7(7)	EYE OF THE BEHOLDER II, SSI, (EX13, EX14)
8 (6)	PINBALL FANTASIES, Digital illusions
9 (10)	SLEEPWALKER, Ocean, (EX16)
10	B-17 FLYING FORTRESS, Micrograss, (EXIG

1 (1)	POWERMONGER, BUMPOG, (EX 3)
(8)	GOBLIINS II, Tomehawk, (EX16)
3 (3)	PACIFIC ISLANDS, Empire, (EX13)
4 (4)	RAILROAD TYCOON, Microprose, (EXB)
5 (6)	LURE OF THE TEMPTRESS, Virgin, (EX10)
6 (5)	FORMULA ONE GRAND PRIX, Alicroprose, (EX12)
7 (7)	VROOM, UBI Solt
8	CRAZY CARS III, 78ts, (EX16)
8 (8)	ANOTHER WORLD, Delphine software
10	LOTUS II, Gramlin, (EX10)

T	4 00	AND A S. AMERICA	1 12
1	1(1)	MISJA, Avalon, (EX 12)	
3	2(2)	KARATEKA, Broderbund	
-	3 (3)	FRED, Avalor	
-1	4 (4)	DRACONUS, Cognito	
5	5 (8)	ZYBEX, Zeppelin	
	E (6)	ACE OF ACES, Accolade, (EX 13)	
31	7(7)	TOMAHAWK, Digital Integration	
-1	8 (8)	SOLO FLIGHT, Microprose	
ч	9 (9)	LASERMANIA, Avalor	
1	10 (10)	EIDOLON, Lucasilim	
	_		

	ELVIRA, Accolade, (EX 13)
3	EIDOLON, Lucasilim, (EX15)
4 (4)	TEST DRIVE II, Accolada
5 (5)	TURRICAN II, Rainbow Arts, (EX 6)
6 (1)	LAST NELIA III, System 3
7 (10)	MOONFALL, 21st Century Ent. (EX16)
B (0)	LOTUS E.T.C., Gremlin, (EX1)
9	ELITE, Firebird, (EX1)
10 (10)	ACE, Cescade Games, (EX 13)

1 (8) ELITE. Firebird, (EX1)

-	1	DAY OF THE TENTACLE, Lucius Arts
	2	EYE OF THE BEHOLDER III, SSI, (EX18)
-	3	DESERT STRIKE, Electronic Arts, (EX18)
**	4(1)	DUNE II, Virgin Games, (EX17)
-	5 m	X-WING, Lucas Arts, (Ex18)
	6 (3)	CHAOS ENGINE, Bitmap Brothers, (EX17)
9	7	ISHAR II, Silmarills
•	8	LEGACY, Alicroprose, (EX18)
	9(7)	LEGENOS OF VALOUR, US GOLD, (EX18, EX
n l	10(4)	LIONHEART, Thallon, (EX10)

Nebudeme chodit okolo horké kaše a budema mkrvit na rovinu. Určité čekáš, členáři, na vysvětlení příšemého zpoždění minulého člala. Vysvětlení je za dveřmi. Nejprve ale jednu informad:

Redekce časopisu EXCALIBUR in tvořena redektory. Redektoří píší. Píší články. Dodávají obrázky. Zpracovávají rozhovory. Odpovídají 💷 dopisy. Zkrátka, dělají redakční práci. V redakční prácí je znám pojem uzávěrka. Uzávěrky se dodržují. Na dodržování uzávérek zčásti závisí vycházení časopisu. Tedy čtenáři věz, že redakční uzávěrka čísla 18 byla 🚟 května. A věz, že byla dodržena 🖿 minulu přesně. 🛚 toho vyplývá, že po redakční (lextové) stránce byl EXCALIBUR hotov již 28. května v takové podobě, která odpovídala 84 stránkovému PRED-PRÁZDNINOVÉMU vydání,

Vydavatelství časopisu EXCALIBUR vydává časopis EXCA-LIBUR. EXCALIBUR 18 vyšel v polovině září v podobě 48 + 16 (hlavní číslo + příloha).

Redakce časopisu EXCALIBUR je něco jiného než vydavatelství časopisu EXCALIBUR.

Snad předchozí řádky stačí jako vysvětlení, proč jsou některé texty v EX18 psány stylem, jako by měly vyjit před prázdninami. Důvod je prostý - MĚLY vyjít před prázdnínami. Redakce

časopisu EXCALIBUR se tímto ortinanii za zpoždění, které bylo způsobeno problémy ve vydavaleiství. Jak paradoxní!!! Předpokládám, že na jimim místě tohoto EXCALIBURu najdele omluvu vydavatele, and mku bych za to do ohné nedal.

Tolik ávodem. Tad ale již k příjemnějším věcem. Co tě tedy čeké na stránkách loholo EXCALIBURU?

V oddělení recenzi se podíváme na takové termíny jako WALKER, DAY OF THE TENTACLE, BETRAYAL AT KRON-DOR, WAR IN THE GULF a UMN. Nebudou chybet ani navody na DAY OF THE TENTACLE, FREDOY PHARKAS, pokračování miyoda EOB III...

Upozorňují III také na exkluzívní rozhovor s Kerlem Papikem, manażerem projektu GAME CENTIJUM, a ktarém jame të již nëkolikrat intormovati v minulých číslech. Nechybl samozřejmě ani dopisy čtenářů, soutěže a dielli rubriky, rai které sis jistě zvykl. Prostě - takový normální EXCALIBUR. Ať sa tl libí!

Jan Eisler, šéfredaktor

Conicamient se. Martin Ludvik, vydavatel

OBSAH

RECENZE

Application Flaces II minimum	Present
Arabian Night's	9
Dogfight	12
reddy Pharkas	
funship 2000	11
shar II	22
Ilmmi White's Snooker	10
egend I, Legend II	23
Maniac Manalon II	24
Morph	11
Return of the Phantom	7
Space Hulk	10
Syndicate	12
The Ancient Art od War in the Skies	9
The Lost Vikings	6
Walker	
War in the Gulf	

NÁVODY

Legacy	15
	Mansion II24
Ween	14

VIDEOHRY

V plné síle v příštím čísle.

OSTATNÍ

Doplsy čtenářů	28
Předplatné	
Soutěž A-B-Comp	28

INZERCE

A-B-Comp. a.s.....

Atlantida	
Datart International	.19
Chiquitita	.26
JRC	
Nintendo	
PCP	
Petr Vochozka	
Presto	
Prington	
Rádková inzerce	28

EXCALIBUR+

Abandoned Places II+4
Betrayal at Crondor+10
Inspector Gadget+14
Land's of Lore+1
Martian Memorandum+3
Spellbound+14
Stronghold+16
The Colonels Bequest+15
The Immortal+12

EXCALIBUR 19 © Popular Computer Publishing, 1993.

VYDAVATEL: Mortin Ludvík: SÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE SÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (ANDREW), REDAKCE: Petr Bull' (Petr Lee), Dr. Vlodimir Henel (Cpt. Vlado), Lukáš Hanka (SSC), Lukáš Hoyer (Luke), GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, grafické studio firmy PCP, OSVIT: Leonardo, E dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Příspěvky posllejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané přispěvky nevracíme. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praba 1. Podávání novinových zásilek povoleno Reditelstvím poštovni přepravy Praha č.j. 1855/93 že dne 9,6,1993, MK CR 5 204, MIC 47 129. ROZŠIŘUJE: PNS a soukromí distributoři, PC-DIFO a JRC. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší číslo: PČP, P.O. Box 414,

111 21, Praha 1. Tojo číslo vychodava (1931) 1931

3 (10) DIZZY V, Code Masters 4 (2) ROBOCOP 3, Ocean, (Ex11) 5 (5) SUPERCARS, Gremin, (EX1) 6 (6) MYTH, System 3 7 (7) SWITCHBLADE, Gramin, (Ex 16) (6) TURRICAN, Rainbow Arts, (EX 5) CASAL, Capcom 10 (3) ADDAMS FAMILLY, Ocean, (EX14)

1 (1) SPACE CRUSADE, Gramin, (EX 13)

2 (4) HEROQUEST, Gremin

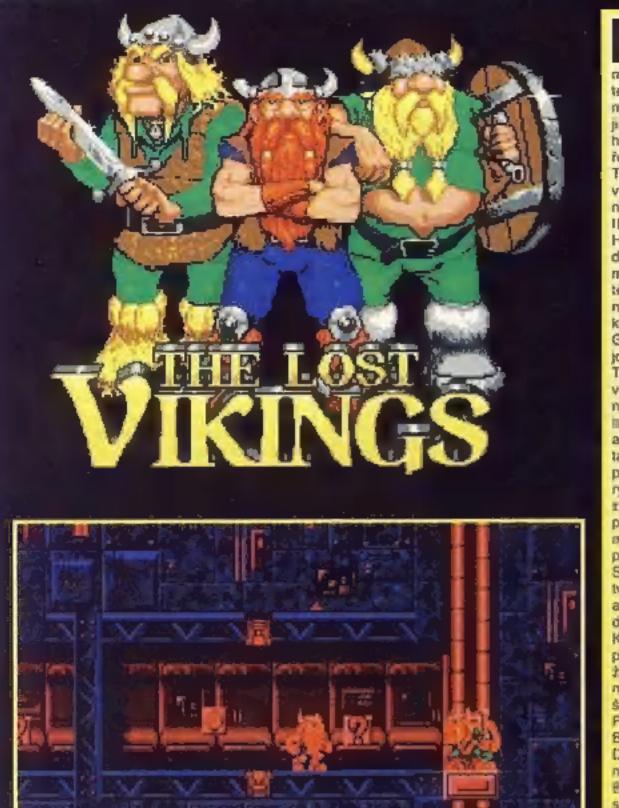
		Marie Co.	
	1(1)	NINJA SPIRIT	
_	2(2)	LEGEND OF HERO, (EX 16)	
П	3 (3)	GUNKED, (EX 17)	
_	4 (4)	FINAL MATCH TENRIS, (EX 18)	
	5 (5)	TIGER MISSION, (EX 17)	
	6 (8)	DEVIL'S CRASH, (EX 16)	
U		THE FINAL LAP, (EX 16)	
_		THE LOST SUICHEART, (EX 16)	
		DIN DON, (EX 17)	
П		PC GENGINE II, (EX 17)	

1 (1) SONIC, THE HEDGEHOG, (EX 16) 2 (4) NHLPA HOCKEY AFTERBURNER GHUST BUSTE! 5 (5) RISKY WOODS (7) SWORD OF VERMILLION DONALD DUCK B (3) SUPER THUNDER BLADE (9) SONIC 2 10 (10) STREETS OF RAGE 2

1 (1) STREET FIGHTER 2 2 (II) ROBOCOP 3 (3) SUPER SOCCER LEMMHQ5 MEGAMAN II 6(8) CONTRA 7 (7) ADVENTURE ISLAND 2 SUPER MARIO WORLD

9 (0) DOUBLE DRAGON TOM & JERRY

X17)



amatujele 50 ještě Goblisiiiisisi (nebo kolik těch "i" vlastně bylo) minns? Jak by mo, máte přece EXCALIBUR 13/92/ Tak tedy vězte, že hra, jejíž název jste si mohli přečist v nadpisu, je ililičím úplně pným. Tedy, skoro jirým. Vlastně, obě hry maji něco společného. Po pravdě řečeno... (No tak!!! - red.)... ale uvidime! Tak zaprvé, hra LOST VIKINGS mertá v názvu nijak přebytečný ročet písmene "i". Zadruhé, vytvořila ji firma INTERPLAY a nikoli firma TOMA-HAWK. Zatřetí... ale na, raději nebudeme hledat rozdíly, podíváme se na malé, ztracené Vikingy odděleně III těch rozlomilých skřetů s tolika "i" v názvu a hodnocení necháme na konec. Třeba je mezi vámi někdo, kdo Gobliins mizmi a mizi o co vlastně ide. Takin, bylo-nebylo...

Tři stateční Vikingovů, žijící v poklidné víkingské (jak jinak) vesničce, se jednou, jako nalatilé každý deli, vydali na w. Podívejme se na ně tedy pořádně, ať víme, a kým mámu tu čest; tak je tady Ent the Swift (Erik Rychly, Holty, prosta..... Rychlonożka!). Erik umi rychle béhat, with oslatné jeho přeplicia, skákat a dokonce svojí tvrdou palici (Izn. hlavou) dokáže prorazit smunií překážky a likvidoval slabší potvůrky. Dalším lovcem je Olal the Stout (Chair Silny, Statečny, Estate..... tvrdák). Olaf má, kromé enatrče, ženy a milim také dřevěný žili. Tímto štítem dokáže zastavil jakoukoli potvoru. Kromě toho jej mířee použít jako padák a plachtit vzduchem či jej použit jako podstavec pro Erika, klerý na něj dokáže vyskočit a dosáhnout vyšších cílů (a světlých zítřků... rad.). Postednim z trojico (tzn. třetím) je Baleog the Fierce (Baleog Zuřívý, Divoky). Tam, kde chybi hlave, případně mozek, přichází na řadu hrubá sítá. BNBog je nejsilnějším z trojice. Tvrdí sice o sobě, že je nejsilnější v kraji, ale věřte Vikingům. Baleog má taky chatrč, taky immu a taky ditě, ale navic ještě meč, luk a šípy. Jeho očím neujde žádná oběť a po zásahu jednou z jeho zbraní se objeví krásný náhrobní kámen s výstížným nápísem R.I.P. (Baleog střílí totiž Rychle, Inteligentně a Přesně, i když nápis spíše znamená Rest in Peace...).

Także postavy jsme si predstavili. budema pokračovat. Ale kde jame to vlastně přestali... hmmmmm, aha, jistě, takže... Tři stateční Vikingové am jednoho dne vydali na lov. Proběhli okolní lesíky, skolili několik divokých šelem a vrátili se domů. Hrdinové, To byl mane den. Po lak perném dnu se všichni tři uložili k zaslouženému spánku pod poetickým úplňkem. Když najednou..... kdyż najednou 🛍 🕬 vikingském nebi objevlia kosmická loď (jsem střízlivý!!!) a jakýmst kosmickým vysavačem všechny Iři ubožáky vysá-🛅 (opravdu!l!). To, 📹 tři lovce čeká, než se vrátí zase ka svým ženám a dětem je přesně tím, co čeká vás, pokus se rozhodneta si LOST VIKINGS zahrál.

Ti chápavější z vás již asi pochoplii, že půjde o hru akčně/logickou, těm ostatním to právě oznamují. Vaším úkolem je ve 37 různě velkých a obtížných úrovních provést všechny Vikingy přes všechny pasti, příšery. žebříky, trampoliny, vypinače, počítače, bodáky a další zmatky zpět domů. K tomu ale bude zapotřebí jednak rychlost, ale i logické uvažování a myšlení. Odměnou vitru bude výborná zábava a roztomilá podívaná. Jak sem již uvedi na začátku, každý z Vikingů umí něco jiného. Pro úspěšné zládnutí je potřeba naučit se všechny správné ovlázni a vzájemné spolupracoval. Nutno poznamenal, že autoři přízpůsobili hru i pro ly můmě intellgentní muzi námi, a tak sa v prvních zonách naučíme postavičky přesné ovládat pomocí rad, které jsou skoro na każdem kroku. I tak zostana ale dost a libit problémů k řežení. Nemá sztesi sa zamýálat nad tím, zda je hra realistická čl ne. Komu vadí, Je se Vikingové ocitnou na kosmické lodi, na zeml, v jakémsi církuse či kde jinda? Koho pobouří, když aa Viking pomocí pumpičky "nahustí" skoro 🤻 prasknuti a vzlétne? Dilležiší je, že si při řížě užijete spoustu zábavy a legrace. Třeba díky průpovídkám, kleré mají Vlkingové na konci každá úrovně a jejich neustálým hádkám.

THE LOST VIKINGS není hrou nijak náročnou ani složitou. Její provedení mad nijak strhujíci, gralika je přehledná a jednoduchá, hudba ujde. To ale přece není u logických her to nejdůležitější. Důležitější je mana, a la lady myslim nechybí. Ano, podobnost a Gobiliins je minn než nápadná, ale komu u vadí. Pokud bych hodnotil THE LOST VIKINGS tax souvisiosti s Gobiliins, řeki bych, ža je to hra originální a dobrá. Ve srovnání u Gobilins m originálita vytrácí, ale to není důvod, proč by hra nezůstala slále





tarý motiv se opět vrací na naše obrazovky. Tentokrát však spíše m monitory. Doby, kdy jsme an na lantoma opery musell dívat v kině dávno minuly, teď se a ním můžeme setkat doopravdy v pohodičkové adventure od firmy Microprose, Fantom opery le opravdová pohoda m vším všudy. III i správná adventura je vybaven vším, od lakové hře patří: hezkou grafikou, scánickou hudbou i promyšleným příběhem. Je lo hra, 👪 klami ai sednete, zakousnete se do děje, za dva dny ji dohrajete z jdete zapařit zase něco jiného. Zádné jiné připomínky, žádná zbytečná chvála či nedostatky, prostě pohoda.

RETURN OF THE PHANTOM Je pro zkušené hráče tak trochu překvapením. Od stelného týmu, který programoval Rexe Nebulara, bychom očekávali něco mohulného a složitého, Fantom je však kratičký a jednoduchý. Tylo vlastnosti mu naminim nijak vyčitat, jelikož jeho děj a zpracování jsou bozvadné it poměrně pápadité. Abych řakt pravdu, nikdy jsem nevěděl přesně, o čum vlastně fantom opery je. Teď už mi je celá zápletka jasná, i když si firma Microprose děj příběhu dovotila malíčko pozměnit. V první polovině 18. století byla postavana legandární budova francouzaké opery (nyni nejluxusnéjší opera na světě). Stavěl ji stavitel Erik. ehož povoláním bylo hlavné budování tajných chodeb a důmyslných pastí. Erik vyslavěl nádhernou budovu a pojejim dokončení se začal k smrti nudit. Nuda a znechucení ze znatvořené tvářo (lo jsem zapomněl prozraditnebyl to žádný krasavac) dohnaly Erika k velkému kollání tejoych chodeb a pro-



RETURN OF THE PHANTOM

lézáni katakomb. Kűat az Velké Irancouzské revoluci převzalí budove povstalci coby sklad zbrani a dočasný žalář, ukryl se Erik do podzemí. Vyslavěl si lim skryté doupě, odkud mél podle legendy přístup bo lesadě části operní budovy. Jeho matim koničkem byly pasti, kterými přístup by and noře obložil jak koupelnu kachličkami a se kterými budete mít ve hře jistě

Kromě podrobnosti o fantomu opary se dále dozvíte něco nejen o francouzské historii, ale hlavné se naučite spoustu anglických slovíček a obratů týkalících se provozu divadla. Dozvěděl jsem se i některá fakla a pracovní postupy za zákulisí, které mi doposud obratně unikaly (vychazejme však z toho, že mimo obrezovku divadlo úspěšně ignarují). Phantom je až labilně jednoduchá hra určená zoulstým začátečníkům. Z neznámých důvodů autoří přidali možnost výběru oblížnosti hry - hra siešliá a hra jednoduchá. Zapa/li jsem obě. verze, ale až ria malé firemosti nebyly

zjištěny žádné rozdíly - así to měl být vtip, im nezasmál jsem se. Kdyby bylo na mě, todlal bych hru tak těžkou, že by an všem gamesníkům protočily pomenky. Všechny předměly by byly mrňavoučké za Maniel znatelnosti. hádanky a pasti by byly úžasně obtížné a spietitost dėje samotnáho by vás donutila sežrat myš a monitor ≡ spálit zbytek. Avšak to je pravděpodobně pouze 🔤 osobní úchylka.

Zajímavými momenty hry jsou temně gotické a romantické pohledy 🗪 okolí, o jejichž vhodnosti by se dalo polemizovat. Myslim si, že plenkoví gamesníci, me kterých pořádná pařba teprve dřímá. budou zbytečně rozptylování báječnou almoslérou hry. S politováním musím konstalovat, že osnova příběhu občas maličko pokulhává a někdy dokonce

upadne. Jakožto hrdina hry musito vyřešit sérii zločinů v opeře současnosti, abysle se přenesl do minulosti, kdo se setkalo s fentomem. Všichni lidé z osmnáciáho století vaší nevědomost starých 📗 zvyků s způsobů svotně 🖥 ignoruji. Uvaděčka do lůží i trigimilita si od vás dokonce vezme i 24bim barevné filtry do paprsko- Prortindi vých reflektorů, o jejichž 4 stalita existenci mėm pouze i bubt velmi minavou představu a sam, natoż jakasi opica z počátků francouzopica" |sam sl dovo!|| ukrást z Rimu Evil Dead

te?). Zvlášié romantický moment příběnu nastává ve chvíll, kdy vy. coby míru-

Liebty



mllovný úziazia, vyrvete ze schránky požární sekyru, roztřískále sa madéru dvoře pokoje vaší milenky a její komůrku řádně prohledáte. Není všísa třeba bát se nápravy. Obrovskou budovu divadia obývá pouze hát člavišků, které fentom stojné poblje, takže militi klidně roztřískat úplně všochno: rozmlátit

nábytek, vyllákat okna. urval openu, pohanit mrivoly, rozbít umělecké předměty, vyrvat sedačky, vylámat dvořo a okna, pobit uvadáčky, modit na podlu, fyði nahlas, grrr, čášá, užáš (omlouváme se, nechal se unési - red). Těžce ubohá jsou bohužel animace, jejichž význam často uniká v rozmezané žužů, což narušuje příběh. A nakonec ještě vrchol našeho divadelniho sozeni: RETURN OF THE PHANTOM le docela dobra hra. Nudu zažene (lakžo nomusile kolial lajné chodby v koupolné)

a lista také občas rozesměje, což prý prodiuzuje zivot, ale dalo by 80 o tom polemizovat. Dále už se nedozvíte nic, protože se roztahuje potrhaná opona. a mrtvoly v sále povniující se na rozbilých sadačkách třískají svýmt pahýly, potlesk, fanfäry, tadå, tadå, představení začiná (a je. už ho to zase chytá - rod.).











AMERICONSES SE

and bas 6 bod. 15 purs.

yl bych nerad, kdybych był pode-zriván ze zaujatosti či nadržování. Proto fined na začátku uvedu, že je mi úplně jedno, jestli název firmy, která vytvořila hru ABANDONEO PLACES II, je ICE. Talo zkratka znamená International Computer Entertainment a nemá s mojf osobou nic společného. Tolik úvodem.

ABANDONED PLACES II je, jak název těm bystřejším napoví, pokračováním hry ABANDONED PLACES, kterou vytvořila skupina ELECTRONIC ZOO v roce 1992. První 🛍 byl zajlmavý svým nápadem dungeon, ve kterém jsou jednotlivá bludiště rozseta po obrovské mapě země, ale provedení nebylo nijak strhujíci. Vlastní 3D pohled byl příliš malý na to, aby hra mohla zaujmout někoho liného, noż skalni příznivce her DUNGEON.

ABANDONED PLACES II je již klasický DUNGEON se vším všudy. Možná až příliš klasický, ale o tom st povíme později. Namá smysl se zabývat křeou hry; hodný čaroděj Kulhak, zlý mág s ještě horším jménem Pendugmalhe, skupina čtyřech dobrodruhů pod vaším vedením a kilometry dungaonovských chodeb. Klasika. Podívejme se tedy podrobně, jak hra vlastně vypadá.

Neż začnu s popisem visatniho charakte-ru hry, faknu nakolik slov (pat) o jejím rozsahu: tato hra je skutečně rozsáhlá. Myšlenka pohybovat se po krajině a navštěvovat jednotlivá bludiště zůstala zachována s jedním rozdílem; tentokrát se již budote pohybovat po skutečné dungeonovské krajině, ve které si budete muset hajil mūsta, jeskynė, doly, vėže a dalši důležita mista sami. Čeka vás bloudent po kryptách, dolech, stokách, starobylých trpasličích královstylch, lajemných věžích, lesích, jeakynich. Projdate spoustu pater, vybojujete spous-tu bitev, naučite se řadu silných kouzel u nakopec można zvijezite.

Když k tomu přípočtete vynikající grafiku, která vás udržuje v napětí, jak budou vypadat další úrovně (víz obrázky), velice služné zvuky, mohla by se tra ABANDO-NED PLACES II javit jako naprosto SUPER hre, nemajiol na menélch počita-čich (AMIGA, ST) konkurenci. Jestii si tody nechcete zkazit náledu a otán do bry, skončale se čtením právě lady. Nňaledovat hude tetlž vyličení tách eleb-

ších stránok hry. Na začátku jsom upozomil na to, že je ABANDONED PLACES II až příliš klasicsý dungeon. Pláto so asi, co jaom tím vlastně inyslet. Jda o to, že v 1610 hře rústulo nuprosto zachováno a nedotčeno zikladní ocháma dungeonů, známé už od možniků jeko DUNGEON MASTER či FYE OF THE BEHOLDER: čiyň poslavy. rótšinou dva bojovalal a dva kouzelníci lojovnici bojuji, kauzninici kouzii. Kouzin vyšuje dovednost. Ve vlastních bludislich jaou polvory, spinače, truhly, propod-la o zgročené dvote. Každé patru, nie provdu kazda ma rozlahu 30 krát 30 tynrečků. Ve městech se dalí nakupovat bludiátich. Resnete st, no a co? To ja dace v pořádku, tak to v dungeonech chodi. Ano, jiero, je ra v počádku, ale podlvejme se na jino dungeony z posled-ní i trochu vzdělenější doby, ISHAR II -meprosto originátní hra - interakce mezi rostavieni, spousta nápadů (používání zvířat, chozoní v zasněžené krajině, michání kouzol de horce z nalezených přímul). LANDS OF LORE - vicemená dosjeký dungeon, v klaráho sá alé strukura bludlálú s kuzdou novem hrou změm, EGENDS OF VALOUR - I ma AMIZE olymuly dungeon a priblizovací grafikou. SETRAVAL AT KRONDOR WHA-LE'S VOYAGE Kadda a réchto her sen







srší originalitou s inovaci.

ABANDONEO PLACES II jo jen dalším dungeonem, ve kterém nenerazita na ric nového Chybi tady lunkce automepování, které je již v poslední době znáčné rozši-řená. Pokud se někdo domnívě, že největší požitek z hraní dungeonů spočíva vs s monetry a plott (dealy, and etrave hoding a dny and divernekavaným papirem.

nahrad ii nedostatek originality obrovskym rozsahem a nulnosti mapování. Bez map je rcela nemožné hru hrát, s mapami je to neskutečně snadná záložitost; úroveň rerou budele mepovat dvå hodiny pro-lete s mapou za deset minut. BANDONED PLACES II nonf ele vuboc

tweete pare alespon se mi ni podlyr ta





Temto rytirum tak trochu hori za zad-



Homo definetelly not sapiens.



Belliam s druldy.



Omylem jsem zapojil počitač do zdroje vysokého napětí...



A unaven složil svoje kosti do klidne skryše. Už je potřebovat nebude...





THE ANCIENT ART OF ARABIAN NIGHTS WAR IN THE SKIES

ám rád létání May celkem rád I stratagické hry. A mám v listellě i firmu MICROPHOSE. Dá se lici, že mám ale svým způsobem rád i svůj počítač. Snad jen díky tá naposled uvedené náklonnosti můj počílač dosud nevyletál z okna a já netancují po diskelach a označením THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES. Plate se, kde by se a tak mírumilovném tvoru jako jsem já vzata takova vina odporu k hrám a výpočatní technice váben? Pojáte se tedy podívat na jedon posledních výlvorá firmy MICROPROSE, tiru. jejíž dlouhý názav už raději opakovat nebudu. Ala pozor. Vstup jen pro čtenáře se slinými navy a pouze na vlastní nebezpečí?

Vznošený váločník Sun Tzu (původam 2 Hornich Mecholup - red) napsal "Starobyre umění války" již před 2500 lety. Nyní je tento naměl základem pro strhující akčisl hru, která vyzkouší váš visp a zručnost." Cást roklamního slogunu listě nadchna nejodnoho důvěřívého kupce, který se o svěm omylu přesvědčí až doma po zapnuti počituče. Ti, kdož dočlos roklamu pž do kunce uto narazi ještė na jednu informacl: "The Ancient Art of War in the Skies in boj sa smyalem pro humor". A je to! Já osobno máin hignor calkem rád. Občas se i zasméju. Doma se také občes zasmějeme. Avšak humoru autorů těto hry pravděpodobně vůbec serozumim.

Když pomínu příšemé "demo" na začátku hry. neuvářitelně zdlouhavé nahrávání Ihra je hod necena pro AMIGU 500) - čtyří diskety jsou čty/l diskety; i s harddiskem nahrávšei trvá rienkutečné dlovího a bez Barddisku je hra prakticky nekonečná, nepřiliš kva¥mi stalickou grafiku a strašlivou hudbu, zbývá mi ještě pořád spoueta mista pro kritiku. Nejtepší asi budo, podíval se na hru zbřízka.

T.A.A p.W.I 1 S. (ehm) je podivným strategicko/akčním mutantem. Hra so odehnívá viceměně na bojlátích první světová války a již Ve strategické částl je k dispozici obrovski množství bolových scénářů - od skulečných bilov (Verdun, Somme, Brusllovova ofenziva). až po přinajmanám podlyné scénáře (Carodějíly zámek, Letecká bitya u Slavkova 1805 ald.), kleré mají být pravděpodobně oním. konickým obveselením (HE HE HEI!!).

Na přehledně mapů bojiště jsou kromě lesů. vod a atrást vyznačeny i vesnice, měslečka továrny, skladiště, mosty, letiště atd. Ovláda: lze ale pouze letiště, s to přibližně te

Blicev bryc-

Rok eyrony: 1993

No publicat: Amiga, ST, PC

Microprose

strategie/skčni

možné vysílat skuplny bombar- p dorů k naletům nad nepřátetská cile či stihače k stihání i nepfálelekých letadel. Tecka. Nic víc strategická část neobsahoje. Pokud to na vės ještė negylo příříš složilé, podívejme Tryp kcys so na jednotlivé akční mezihty, ledy combordování a vzdušné

Bombardování vypadá spiš pko bezduchý úlet chorého mozku v záchvatu tropická larafika zimnice posudie semi; před Proba počátkem "náletu" se objevi jakési "fologralia" objektu i Keksy s vyznačenými cili. Úkolem i hráče je pokud možno co nejpřesnějí umístří zvolený bombardin na okraj piechy tak, aby

pil vlastnim "věletu" mohl zástíhnout os nejvice ciló bez zbytečneno manoviovaní. Uvažíme-k žo jakákoli manevrování je téměř zhola nemožnė, jedinou možnosti ja umistit bombardėr tak, aby sa osa tatu kryla s co najvětším počtam cità. Po umístéri bombardoru začiná "nátet"; objeví se výřez krajiny, pravděpodobně lak, jako ili vidėt z leticino letedia. Ted přichází netsložitější, mozek ti nervy dráspicí SUPER-AKCNI část, kdy hráč musí nasodit veštory svůj um, zručnost a zkušenosti a zasáhooul vyznačené cíle v žáru šlého a kryavého boje. V praci to ale znamena stisknout klavese SPACE ve chvili, kdy se cił objevi. Nic vic. Pokud je nahodou na zemi vice protestadlových děl, směla, bombarděr je ztracen, prolože manovrovani je prakticky vyloučeno. Telik k bombardování.

Pokud jde o vzdušné souboje, jsou ceštem reztensió a mezi sharoware programy by možná skilally jakysi aspace. Jako blavni napih buy. jsou však zcela nedostačujo: hrać tady ovlada málinká feladélko v pohledu z boka: se kterým se dají dělat nejrůznější akrobatická čísla. Hapiklad lelét dalava, Nebo littét daprava. Je možné i letět nahoru. A dolů. Po stisanutí idávesy DELETE se latadello kraisné přetočí o 190 stuphů. A tre dokonce i střilet. Souboje probíhaji asi lak, žo foladla létají zleva deprava a vzájemně po sobě saní. Pokud jsou na obrazovce vice neż dvé letadla, jsou soubow navic přišerně comalé (AMIGA 500), I kdyl s istackém je možná provádět nejrůznější los plagy, spirally vyvrhcy (oteviraky, špenty, zatky...) v praxi je to téměž neproveditelne neuralisisti piloti jaku rūznė zkušem tjako obvy de lady jedu i ostřílená osa - Oswald Boelck Manifed von Richtholen - nudal, ale tadnepled: čím zkušenější, tím více schopnost ovládál letadio. Slabší přoti prováději nejrůzně ší úhybně manévny krooží dokota, vytybají se a "obvykle se dají strefé. Tr "řepší" však jen oloskové se oločí (potom ale letí už zpravá dolevá), stříl a dojí se taky strotit. Vzivede k tomu, že jeden takovy soubo; se nahrave neskutečné dlouho a je většinou velmi knjiho edinou możnosti jak si látání pořádně užit je zvoší ženiní. Ale kvůl tomu přece nemá cenu. kupava: celau na

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES IN ednov z nejhorších ber firmy MICAOPAQS Je tady oce někník svěbych mome srých je třebn se zmirni, ale to jen pro doci

némi: bra obsahuje ecklor ma a bitay lyaponiesme na zoot pokus GREMLIN GRAPHICS AVVIOLET LOTUS III aditorem rati), před jednočí vými soubo se vždy objevi cast jednoho : vzdušnych es, stratego d válačníku (prevaépodobně proto, aby nahrávání trvato děle), je lady i spousta mo: nosti voleti (voltoa neptales ho stratega a pilore, oviádáry latadia doiet letadei), neijak zdiglializované obrazky z no n, grafika letadýtek je pelkan ušná, krajinka pod bombar éry teké. Nepapá na cejé hi . že ji můžete kdykol yprout živiši tomo ji ale jis limeter terrors

aseho hrdinu įmėnem Sinbad Inr naleznome jednoho krásného slunného dne v rozsáhlých Kalilových zahradách. Je to opravim těžka práce býl Asistentem druhé třídy u Kalifova vrezusho zahradnika, ale mi 🖽 několik světlých momentù... IIII l'eba videl každý den krásnou prin-Leilu stolici na bal-

koně. Jen kdyby si Sinbaan nékdy maran. a ned slunce jasnější, co se bude dit dat, aby mohia

klasická orientální pohádka voseli pokračoval; princezna bude samozřejmě manam zlým démonem, Sinbad se ji pokusi zachrénil, ale bude lapen palácovou stráží, 🖾 💴 💵 zmizení princezny a vsazen do nejtemnějšího žaláře. Jediným způsobem,

jak se zbavit viny je zachranit princeznu a dokázal svoji nevinu...

Možná se již někdo z vás leki, že otevřel špatný časopis. Na, nelekejte so, jsie stále na stránkách EXCALIBURU, jon se vás snažím vpravit do děje hry ARABIAN NIGHTS firmy Krisalis. Úvod máme za sebou, puelme se do hry

Po nastavení několika úvodních voleb ako je počet životů, obtížnost či úroveň detallů začíná hra samotná. KINI Jinde než ve vôzení. Příznám sa, žo jsam v životé ve vôzení nebyl, az něco ml říků, že loto vězení je trochu

podívně; v tohu cely je truhla s limen od dveří. Už jsem viděl řadu způsobů útěku z vôzení ve spoustě her (LUTE OF THE TEMPT-RESS, CURSE OF ENCHANTIA, ISHAR II), ale tento způsob mi připadá 🔤 všech nejoriginálnější. Ale co, cesta z cely je volná, teď jen najli cestu z vézení ven. Ale jak ji vlastně budeme Nedal?

ARABIAN NIGHTS je v zásadě jednoduchou akční chodičkou/mlátičkou s lehounkym nådechem adventure. Ten

nádech je ale tak lehounký, že nepoleká ani toho nejméné zkušeného začálečníka. V každé z 8 2D zon lze najít, případně koupit něco málo předmětů, které pomohou při

hada, který poslouží jako rumpál prouvolnění vězně, který ren paklič, s jehož pomocí tal uprchnout z vězení. Zaí ta siožitěji, ale vzhledem k tomu, žo

v první úrovní není 🗉 mnoho víc předmětů, není tady na řešit. Pokud |de o děj, posudte

Z vězení vede milla do temného Mia plného jakých 🖩 lótajících potvůreit. Na konci lesa je čarodějnice, která dokážo vyrobil létající koberec. Sláva. Další úrovoň na odohrává 📰 vzduchu, Sidbad so

vznáší ou létalícím koberci a střilí za sveřepě vypadajících arabech um šinpacich vriuinicich, balonech, poutových baláncich a vzdušných korábech (talo zána matičko připomíná vzdušné boje ve hie STORMMASTER us III provede-

> a podpalubí námořní galeony. pomocí lektvaru od todního kuchate se Sinbad potopi pod hladinu moře, aby Makel vehod Its diamantových dolů. Potom sl chvíli zajezdi na důlním vozíku z projde přes nebezpečné doly. Následuje dalši let, na jehož konci Maid odporný létající démon

ní). Datší cesta vede 🛤 palubu

a potom již Sinbada čeká finální zona ve Vezírově létající ledové pevnosti. Kromě toho, že je tady spousta nepřátel a pastí to celkem klouže...

ARABIAN NIGHTS vypadá tak, jako vátšina 2D akčních plošinkových chodi-

ček. Nic nového, nic převratného, nie úchvatného. Grafika je celkem slušná, ale na ty was, kleří jíž viděli hru LIONHEART, bude asi působil jen jako slabý odvar, Hudba je velice orientální, ale nemůžu říci, že by na má nájak výrazně zapůsobila. Nemůžu si pomoci. Celá hra je. alespoň v posledních úrovních, uz můj vkus trochu moc

obtížně, a tak by možně neuškodila możnost CONTINUE či podobné legrácky. Bohužel chybí. Pokud hledáte propracovanou akční adventura, pochlédněle: se raději jinde. Pokud 📖

ale spokojite s roztomilou nenáročnou hrau, jisté sa vám v žáru arabských noci zalibi.

ICE



postupu ve hře. Například po sebrání určitého počtu diamantú va vázení lze od lakira koupit ztuhlého

Na počítač: Amiga, ST, C60 frigitalita # conta Iday. S. CONTIN Prostredi SA EXCENSIONES Gretika THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH arthu . Liebty

Navev hry: Arabian

Sok w/ copy: 1993

Typ hay: akeni

Pizzule:

Nights

Brinalis

ase další výtvor ze sédí nějakých stupidnich aportovních simulaci. Kulečník... A tenhle je navíc ještě od Archera Macleana. Jiź se chystem poużil obvyklou kombinaci kláves (ctrl-A-A; ctrl-alfdelete)... Počkat! Od Archera Macleana?!! Cože, kulečnik od loho Archera Madeana, co naprogramoval jednu z nejrychlejších, nojskvělejších a nejdokonalejších her na Atari800, Interantional Karate? Od toho, co i na tom nejpomalejším počítači dosáhí ohromujících výsledků? Ten systémový génius, co si sám dělá grafiku, hudbu a sám programuje, a to s báječnými výsledky (již zmíněně Int. Karate, ale i spousta dalších her, mezi nimi i jedna z jeho prvních na Amigu, a to pokračování Int. Karate +) ještě žije? Ano, a právě tém, kdož o něm někdy pochybovali, se Madean mstí a to tím nejpekelnéjším a nejratinovanéjším způsobern, laký kdy mohl byt vymyšlen. Naprogramoval hru, která je natolik skvělá, že gamesníkům pořádně zamolá hlavu (z rychlé grafiky), zavaří mozek (z těžkých soupařů), způsobí lěžké křeče vaší ctěné bránici (úchylnými y v hře, později přiblížím).

Po klasickóm csmibilovém úvodu (nomusím mil všechno), kdy člověk ztratí chuť do života, nastává okamžík zoma - před vámi se ukáže herní menu a jate totálně ztracení. l ti, kdož kulečník přilé nemliuji, mu podlehmes a po několik večerů budou obíhat s tágem okolo stolu a stanou se z nich (alespoň na chvíli) vášniví příznivci kulečníku. Na výběr mátu několik způsobů, jak vyblt své "geometrické choutky" u kulečníkového atolu; buďto provádět častí kousky v Irick shot editoru a med 🤉 zápasu proti počítači (mále na výběr za čtyř soupeřů, ktoré simuluje váš počítač; z vlastní zkušenosti mim nedoporučuji 📰 jednoho, protože pokud jste úplný začátečník, pak se po několika málo minutách hraní s nejlahčím protivnikem Tomem (tak se len druhy nejmáně erudovaný hráč jmenuje, netvařte se tak hloupě, pochopitelně, že sen první jste vy) ocitáte na pokrají úplného vyčerpáni, anebo vás pohlti komplex ménécennos-II, zkrátka, pan Archer Meclean Patalia jednu vác, a to hrací obtížnost, tody možnost, že byste někdy porazili toho nejzkušenějšího hráče je minimální, nicméně nezoufojte, i přesto je mia spousta věcí, které stojí za to. 1) To, že byste cokoliv nepochopili, ne nemůže stát (pokud nejsle zrovna snalfabet či neumite anglicky), neboť kdykoliv böhem hry al můžete vyvolat help-screen. ktorá obsahuje absolutné vše, co se týče hry, popisy ikon, procedur, úkonú atd. 2) Hra se zda bytí zábavnou, hlavně, když



JIMMY WHITE'S OOKE

vobec neumi a ješté si to vúbec nejsou ocholní přímust. (Pochopitšíně, s větší hráčskou dovadností a zručností hra ztrácí na zábavě a IIIII III geometrickou olympiádou).

3) Skvělý trick-shot-editor (pro nezasvěce-

ne: editor, ve kterém si můžele umístit jakoukoliv kouli kam choste a pak s ni operovat způsobem, jaký je vám líbý), je snadno ovladajelný a schopen plně uspokojil jakéhokoliv fanatického hráče, zkrátka li, co ne nezacioù cliri stoprocentne ukojeni



vlasiní hrou, mohou sa vyřádit v trick shotu. 4) Krome toho, že je Archer Maclean vyborným programátorem, má také zvláštní smyst pro humor. Pokud jsou vaše smysty unaveny a jste na nejlepší cesté usnoul. pak vezte, ze vás tvůrce hry usnout nenochá. V případě jakékoliv další pauzy v hraní se začnou barevné koule smál, vyplazují na vás jazyk, kroutí očima, ba dokonce. tirdé na původ programátorův i svůj, vyláhnou před vašímí zraky transparant s nápí-MADE IN ENGLAND', Krome nezbedných kulečníkových koulí se zdo také vyskytují mouchy, které vám vlátávají do obrazu, lezou po stole, tudíž ti nervôznější z vás jsou a přímém nebezpečí nervového zhrouceni... Shrnu-li tedy přednostl a budu-il uvažoval nevýhody (má to vůbec nějaké?), pak se hra jeví jako jedna z nejlepších vektorových sporlovních simulací, u které převládá technické provedení, rychbel animsci = realistické nájozdy kamor was vlastní hratelností (neříkám, že se to neda hrát, prosté jen tvrdím, že 💷 není ta pravá zábava, kterou gamesník potřebuje). Ale i přesto 🖩 můžele vzít ponaučení:

1) Nikdy nezatracujte sportovni simulatory. mohou byt skvělé.

Nikdy nepodceňujte Archera Macieana, je to génlus.

Nic mne nenapadá... tak třeba

 Nikdy neskákejte po hlavě do huminu, ve kterém není voda. Já (T.D.T.)

Graphics (Lotus, Suspicious Cargo, al.) vytvořily hru Space Crusade, Proc ji připomínám? Předmět dneśni recenze je lotiż v mnohém podobny tomuto staršimu dilku, i tato hra, ač spadá to žánni RPG (hrv v hlavní roll), má umis tění děje přesunuto z větrem ošlehaných a koní zdupaných plání dávnovéku do nekonečných vesmírných dálav. Neříkám, že tato změna je přillš originální (podobného) ražení jsou krom již zmíněné hry Spece Crusade i Planat's Edge od tvůrců Might & Magic, či Spelljammer: Pirates of Realmspace od SSI), ale Space Hulk ie všechny o dost překonal a stal se lak zřej-

mė neliepšim zpracovánim svého tématu.

ji hraji dva hráči proti sete, (k tomu stači pouze jedna myš), zvláště, když kutečník

ení to tak dávno, kdy Gremlin

A o čem hra vlastně je ? Celý vesmír je v daleké budoucnosti zmřán válkou. V dávných dobách záhadné stvoření. Zlo s nebývalou allou zaútočíko na impérium. Clsař, vědom si nastávající hrozby, již léta předlán vytvořil slinou omádu z geneticky upravených báských jedinců. Tito větečníci tijí v uzavřených komunitách ve vzájemní závletosti immodilina anatomicky říjí v uzevřených komunitách vo vzájemní závjelosti jednotilvce na calku, a tvoří tal uzavřeny system svázený zásadami, zákon a láskou k vladaři. Jaden za všechny, všichn za jednoho. To je pravidlo, které musí být ba výjímky dodržováno. Každý každěmu je táto modno armádá bratrem a ochráncem Ztráty jsou postibvány všemi částmi cálki ajejně silně. Oblečení v kovová panciře i vyzbrojení nejmodamější tachníkou Iprame nograty, raketomety, atd.) se vrha

SPACE HULK

však také vežmi silne. Vedeni lajemnym služebníkem Zla, dorážejí tato odpomá (ale přesto podívně tidská) monstra přes vešké ztráty znovu a znovu na imperiální pozice. Pozdějí válčištěm přestávají být samotné planety císařství. Boj se stávé více partizánským a přesouvá se na paluby obrovských (několik kllometrů dlouhých) vesmírných tod zajišťujícich komunikaci mazi světy, přepravu osadníků, potravin a jiných životně důležitých matenálů. Císařské lodě přující "memoprosto-rem" jsou neuslále napadány oddňy nepřátel. Premitívní, nepoužívající nástroje, ale přesto nebezpečni vetřalci vyzbrojení smrtícími nebezpeční vetřalci vyzbrojení smrticími tesáky a drápy představují skutečnou hrozbu pro každého uvnitř plavida. Bloudic pe toitříka nekonečných chodbách na palubách oválných něles raket idedají své oběh. Tu, je li drycené, čeká smrt, ježí podoba se naléžá hluboko za hranicemí představivostí. Nestvůra japenou lioskou bytost obambne svými končobnami a jazyhem vněme hluboko do jejho zažívacho ústrojív této pavedí kaskyplněho politiku naklade kamsi do nitrojhostitelovať těla vejce, z nějž se vyklube značně humancidní potomek (scěnársta hry zřejně viděl řím Vetřejec – pozn. autor). Tak rozárují své řady a nebudou-ň zastavaní, náše rasa bude vyhubena a oré obsení cetí

vosmir. "Vesmímá marina" má tody jasný ůkol: zničit navítané návštěvníky. K tomu jí dopomáhej jasná mysl císařova. (A též rychlé reakce velicích důstojněků).

Právě do této role, do role velíciho dústojníka, obsadili tvůrcí Space Hulka hráče. Ze svého velina vidite a slyšite díky kamerém a mikrolonům na ramenou vám přidálených vojáků totěž, co oni, Sedite před ovládacím panelem majícím pět obrazovek Jedna jo nievní (velká, vs středu pullu) a zbývající čtyří jsou vedlejší (jsou umístány nad hlavní a jsou menší). Malé "skriby" zobrazují pohledy jed-

notlivých členů oddílu. Přepnete-li na jednu z nich, obrez se zvětší na hlavní obrazovku. Pro nychlejší zísáni přehledu a pro stratec ty rozbor situace slouži napa bojiště. Po ni můžele esté jadnotky přesouvat a panistoval) jednotlivá vojá-ky. Ti uposlechnou všechny e makany Proto je nutr tý krok dúkladné rozvé

voji tru velmi zajmavi Vi atmosféra. Před kiú ou akci sa urbená komani

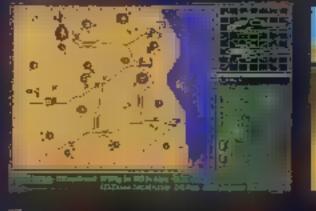
sektou k jakémusi obřadu. Jde vlastná o briefing, ale s velmi myslickým nádschem. Prostory lodí jsou naplněny výkříky hrůzy, duněním motorů s skřípěním kovových konstrukci. Gratika ne nepodobná té ve tiře Oblius (ne svým uměleckým ztváměním, ale systémem) vás listě nadchne. Plynulý pohyb prostředím hry není slop zpracován ve "free action' stylu jako Ultima Underworld (nemáte možnost pohledů na stropy mistnosti a nelze se ani přibližil ke stěnám - pohybujele se jen vpřed, vzad a směr měníte otočením do stran vždy o devadesát stupňů), ale plně slouží účelům hry. Dopiním-II, že jedním z navních grafiků je známý sci-fi krealif Tim White tautor mnohe del I v oblasti počilačových her, zejména plakálú pro prezontaci hor od Psygnosis), mnohé srdce zaplecá a po Space Hulkovi zalouží.

iru doporučuji. Spolu s ni obdržite výbomá napsaný manuál s mapam všech levalú doplněný půso bívými krasbami od velkých ien z řed sci-li malítů. lo přiložené příručky vyč e vše, co je ke hte potřabní dokonce se dozvita i to, jaj vpadaji stolni hry na jejichi izi byl Spece Holk vytvo un). Při hraní této pačliv nimionanė smėsi hororu i smitogis ūstė zažlielė spouš u zabevy Firma Vision, įst p nas hru dovezia, zasku velky dik Luke

: 1353 strategle . godinali MS-DOS, Amiga eighnailte APPENDICUTE OF to like States DESCRIPTION OF THE PARTY OF THE

Pozpánka: Adbustil

www.oldgames.sk



imny MICROPROSE m- bylo odjakajos tilo. Méla foliž velkou smůlu v tom, ze nebyle absolutní špičkou. To byl jedeni z význámných důvodů, proč se Microprese islou dobu ztrácela v pozadí, zakryta spolky jako je Slerra 🗪 Line, Virgin, Origin atd l přesto, že z její dílny vyšty takové lahůdky jako byla F-15 II, ala i F19, jež i u Amigistu. kteří Microprose 🔤 té doby nějak navnímati, vyvolalo odezvu a dá se říci, že stará dobrá F-15 II se na Amigách hráta vlastná nejvice ze všech tehdejších leteckých simulátorů. Vždyť právé Microprose byli ti, kdož všem programétorům, ktoří psall na PC, naznačili, že k lomu, aby na Amize vznikla dobrá hre, nestači jenom zkonvertovat gratiku z PC, mírně poopravit instrukční kod a vypustit hudbu a zvuky, ale celou hru (1925) programovat od základů znova a kýžený efekt se dostaví. Tedy v posledních latech 🖿 zdálo że Microprose w pomatu začinaji rozpadat n že buda všemu konec.

Ale zdání Mame. Mezitím 🚛 nebrate druhý doch a rozhodia se, 🌃 nepravi to, co zameškalp. A od té doby plni svů] elb a na trh uvátijednu hru lepší než druhou. A tak se na monitory bohužel gouze PC a kompatiblinich dostal TASK FORCE, rychty vektorovy motský simulátor ponorek a lodí, F-15 III, realistické pokračování letové simulace, Harrier Jump Jot, fraktálová lahúdka, kterou pry Microprose odvážně připravuje i na Amigy ii v ňaposlodní řádě í Tho Legacy, adventure. rysy role-płaying-game, klaroużto chłąpood Microprose dokázati, že kromě rychletom nnáltání vaktorových objektů zvládají tašá lungennéřskou těmatiku. Asi nojzajímsvějš tim projektem byla snaha o vytvožení kvalitelto simulátoru vrtulníku, jenž by nebyl audoy. i pittetuble nez Divrsy, jako jich byla donac





Utiva vēlšina

Microprose se whila do item a se pár mésl zer vypobla první GUNSHIP (v palanském žargonu GUNSHIT), který to sumaza sema likejícím zema 500 Tenhte GUNSHIP byl i na Amigu, kde zůstal prakticky nepovělmost n během času se vytratil jak z diskol, lak i z mysli hráčů. Nedávno jsem měl možnost ho znova vidět a není mi jasně, jak to, že nedosáhl většího úspěchu Jenomže v tu řísbu se mi do drvu dostato nenápadně jed szusketove domo na GUNSHIP 2000 Ten S2000 znal z PC a musim vznat, że water se neobával origisali wa Amigu. Ale to neznáte Micropresa Sice a valkým zpožděním, ale přeca také překvaponí, noboř dS2000 ja větkě vydařený a rychý, a ten komu se rych sel cezdá muže se změnil

Typ hry: simulator

Som Typ hry: simulator

Sam Specitac; Amigs, 188-005

Avail

Originality Secretaries

Sibert Secretaries

Fraction Secretaries

Fracti

co milují realistický terén, tak ti co jsou raději bez detailů, ale zase o to rychteiší. Verze pro-Amigu přichází na čtyřech disketách, které skrývají podstatně více než byste očekávali. Velice pěkně, leč krátké damo, které přestože trvá asi šest vtafin, neztráci své kouzloa pozvolna vás vpravuje do prostředí, ze kleicho je citi pach natty a kde zvuky rotečnich. děl a naváděných rakel jsou zvukem přirozeným. Poté, co se podepíšete a stanate se rednim z pllotů, staminiele rozhodnout mezi trainingem and ostrým letem (vy kteří se do všeho chcete vrhnout po hlavě, vy kildně mužate začit ostrým letem, neboť první mise. která let obsahuje jsou vcelku prosté). Před vlastním začátkem hry se přod váml objeviovládací panel plný různých šoupátek, páček a přepínačů, které po blízkém prozkoumání shledáte užitečnými a právě pomocí nich 🖷 nastavite oblížnost letu (přistání, počasí, úrgveň napřátelských vojsk atd.) a pak jenodklopite červený kryl a přepnutím tlačitka do polohy POWER ON se vydáte do boje A budte 🗷 jisti, že ten je neúprosný. Kopcovité terény jsou moc pěkně vyřašeny. vcelku rychle počítané vektory, spousta pohledů na vriulník a různých stran, ba dokonce se naskýtejí i pohlady na cílo (primary and sacondary targets). Nepřátelé dove-🛤 býti pěkně zákařní a nejednou vám velice znepříjemní 6866. Případá mí hloupé vám tičit nějaká další detaily, neboť v tom se wma musita souhlasit, že o lotockém simulátoru noni radno mluvit, ten prosté musile firát.

celaily, elekty, zkratka spokojeni budou jak li.

Shrnuti: vcetku tychlá, dynamická hre. a které musiłe často používat své strategické uvažování. Dokonala militanstická hudba, možnost pou-2 íval při řešení některých miai wingmana, prosió propramátoři se snažili o komplexni simulátor se válm vaudy a to se jim bezesperu pavedio, MICROPROSE nóm Amigistům opět dokázali, že patri mezi tu malgu skupinu. programátorů, do se nebojí vyrobit hru pro našo počituće: a přílom tomu vánovat stejné energie, jako vėnovali verzi

pro PC.

T.O.T

důjinách illosofie ez vyskytla spous-🗷 jman 🛮 spousty učenců, 🚟 🚟 od pradávna anažili pochopit podověta. Snažití so zjistit, a jakých základních **mím** je náš živý i neživý svět tvořen. Každý z nás by jistě několik lakovýchto "substancí" dokázal sám vyjmenoval; zomě, voda, vzduch, ohaň. Všechny tyto úvahy vedly zákonitě k myšlonkám o původu lidského, ale i obecného bytí. Napřiklad řocký iliosof Tháles patřící do Mrátské školy (cca 6. stol. B.C.) považoval za prazáklad všoho, za "orché" vodu. Angximenés su naopak domníval, že oním základem a prvopočátkem je vzduch. Není boz zajímavosti, żu Aruximandros...

Ale to by protentokrát z klasické tilosofie snad stecho. Zednámo so raději vánovat hře MORPH, kterou vytvořila tirma Millanium v roce 1993 a jejíž recenzi zde pravděpodobné očakáváte. Takže MORPH; když římzíký básník Publius Ovidius Naso (43 B.C. 16 A D.) napsal svoje Proměny... (GAR-RRAR**S!%N*2#....UŽ DOST*!!! - red.).

Filma Millenium je u nás známa především svými strategickými a nákolika tehce adventuro hrami. Vzpomeňma třeba jen na hry ADVENTURES OF ROBIN HOOD, GLOBAL EFFECT, ROME A.D.92 a další. V dílně programátorů táto filmy se ještě mnoko akdních har nezrodilo. Aby přechod od strategie k akčním hrám byl plynulý, aby ona "melamorfóza" proběhta bez větších problémů, je tady hra MORPH, tady hra o proměně, o změně podstaty, o změně bytl. Filosofický uvod nebyl tak úplně hozůčelný







Ones už je úplně jedno, jak se hudazu našeho přiběhu přihodila ona nemilá u trapná záležitost. Řekněme, M. amb jednou v bouřce absolvoval jistý pokus, který byt ve svých důsledcích ne zcala úspěšný a maze se vymkl předpokladům jeho tvůtce. Jiste ale je, že se náš hrdina proměná z malého chlapce v ještě menší kousek čahosi, co se ještě navíc dokáže hbítě měnít. Zní to stožitě? Ještá ale počkejte!

Kdyby MORPH nebyl hrou tak podrvnou, označili bychom jej za 20 logickou plošinkovou chodičku. Jenomže MORPH je podrvnou hrou. Hlavní hrdina, tedy hráč, totrž není přesně specifikovatelný i je to zkrátka Morph. Běham jediného okamžíku dokaže změnit svoja prapodstatu do něčeho zgeja jiného. Jaké tedy jsou možnosti existence joholo tvora? Morph může být budho železnou koulí, která je veími těžká a prorazí vše, co se ji poslaví do cesty. Nebo těříkým natukovacím balčnkem, který skáče a rychla se kutálí. Další z metamorfoz je voos, v rěte



podobě dokáže náš iesiset například
proniknout mříží. Postedním druhem
existence je tady vzduch, a Morph
m táto podobě jako obláček vznáší vzhúru

a vzhůní.

Aby nebylo všechno tak jednoduché, hra je rozdělena do čtyřech zón, z níchž každý má po šesti úrovních. V každé z těchlo úrovní je jedno ozubené kolečko - část stroje, který se tak nešťastně poškodil při explozí v laboratoří. Když se podahí získat všech 24 části stroje, je vyhráno a Morph se může vrátit zpět do své lidské podoby. Předtím ale musí projit laboratoř, továmu, zahradu a stoky. Není to nic lehkého.

MORPH samozřejmě není jen bezcilným a snadným procházením jednotlivých úrovní Jadná se spíše o hru logickou, a tak se lady jistě trochu zapotre u několíka logic-

a pototet: Amiga, Atari St kých problámů Originatita conductors of the same V každá úrovní je jednak omezeny Prostředu počel promán PARAMETER ! s omezený počet STEERSALE tvarů, do klerých CHITTEE se ize menit. WTWLIBUR verdikt: Kromě toho je tedy spousta nástrah icomania: Nov et percapuan a překážek, které

lze překonat pouze kombinací všech tvarů; větrák sica vysaje obláček • balónek, ale ne železnou kouli, Kahan propátí balón, ale voda jej uhasi. Jsou tady i bodáky, magnety, nádrže s kyselinou, kanáty a další a další přokážky.

MORPH je zkrátka hrou mímě podívnou V každěm připadě jsem ještě náco podobného nikdy neviděl. Noznamená to, že bybyla hra špatná, jen chvíli trvá, než sličtověk zvykne na tak častou změnu podoby. Ate co, změna je živol a hra je jenom hra. Jestři tedy máte chuľ nechat se transformovat do kapky vody či obláčku páry, rozhodně si nenechte hru MORPH ujit. Nenivůbec špatná.

ICE

www.oldgames.sk



SYNDICATE

ht girê tredometroch sor 2wet we trelech stana glym snem. Lidska tělo a orgány vábec pújdou na prodyjako nikily přudlím. Valké avětove firmy (noboli syndikáty) sa spojí do nadviádních kolosů. Male státočky hudou spolknuty mohutným kapitálom. Brzy Zemi ovlatla rokolik tilavních syndikatů, jejichž mod zacina diktovat zákony. Velkym zlomum- pohnutých událostech je vynatození Cípu. ovropským syndikátem. Čip je možno připolt na kongo lidské míchy coby nejúžasnější drogu, která dovedo modlikovat jakákoliv vnímání okolí. Pomocí něj je možne učinít z člověka poslušného robata, který 📟 🗭 ocholou, kdykoli joho matežská firma něso potřebuje, 雅stalní firmy výrobu **Gipii** brzy úspěáně okopírují a nastáva bitva o světovy irh. Vojáky syndikátú jsou speciální agenti nožení z najalinájších lidských argany

nají mažnosti průměniaha člověka. Cely těchto zabíjaků jsou posdány do nepřatelakych mást s podvratnými úkoly. Mma j ne- v zajniu brem získávat další maso pro své. argenty. Déje se tak obligavanim lidi přistrajem zvaným přasvádčovač (Persuade i Cultinuty člověk sa časlo probud- na operadnim stolo při odřezávání končetin. Jeho ruse budge stillet po viastnich i-dech a nony panesou agenta do yrażedných akci. Mistrispory mezi syndikáty se konsza stávali glo bální válkou. Nastává boj o zamen moci Nová územi se získávají sebotážemi, vraždénim nebe Marie přímým am Knádá firma ma szeu sloupinku "specialistii" metepsich agantu pro specialni ukoly Vy jillo velitelem jedno takove skupiny sabolein, pracujici pro evropsky syndikat. Vašim ikidem je dabýt svět kristi to vašeň



Sulf side opel vsatti na raracevan imikro stéta obydienaho houly malých lidiček avšak terrfatzat nejde o taktiku, ale o akol. še skupinkou agemū musha infiltrovat nepřátelská města a základny s úmyslem co nejvice uškodit všemu živému. Tato činnost je samozřejmě nelegální, tekže se - usite obloukem vyhýbal mistní policii a střílet teprve v zapadlých uličkách. Kromě zabíjení nepřátelskych agantů existují i jine působy odreagování - kosení civilistů,

otus a vobud inávoloms mobrio, požáry, "přesvědčování* persuadertronam, apod. William propracovaný mesta dodává hromadnému ničení to pravé patěšaní z dostrukce. V zomen VGA grafice se všude water stovky lidiček. jezdi 2000. blikaji samalery. zati nástěnné snimované reklamy a spousie jinych more reported Mésta man swe policemi blidky, obcho-Liky parky kanály podjezdy i nedjezdy s dokonce vysuté drány malými vlačky. Netřeba dodávat, žu jak automobily, tak vlaky můžele běžně použe vat pro pohyb městem. Přestřelky při jizdě automobilem nejsou výjimkou, časem se dostanete až ke stříkání napalmu z průzoru. tanku. Zvuky jsou více měně reatlstické, Uslyšne smrtelné chroptění, štěkání kulometo a vůbec celou již dobře známou škalu. smrteiné symfonia. Hra je správně kořenéna roztomilými dodatky, například, zapalileli člověka plamenometem, vyřílí se v křečich napříč ulicí a zapaluje kolemidouci. Občas tak vznikne i poměrně rozsáhlá řatězová reakce. Mrtvotám můžete posbírat zaraná a osobní věci k vlastnímu prospechu. Je tedy obzvláště radostně zabít nepřetele s rotačním kulometem, jelikož temo kulomet je pro vás novou užilečnou zbrani. Viorou ihned předáte svým specialistům, aby (I rozebrak a předatí do výroby. Přilišné zabljení civilistů a policajtů voda k diouhodobým třenicím s potíráním vzpour a damonstraci, což je při dobývání svéla pomárně napříjemná zdržování. Všechny tyto hradičky jsou sice moc hezké

a roztomilé, avšak nároky na hordwore Butifrog tentokrát pákně přestřetil a mnoho

pařanů zjistí, že si Syndikat vébec nezahraje prosté proto, że si zatim nakoupili PC 486 a výše. Pokud so takovýte pařan hrdinsky rozhodne spustit Syndikál i proti vůtí svého PC, pozné, co je to zpomalený němý litin a pákně sa naštve. To je asi jedinė minus tėto jinak dobrė akce. Možná trocha humanistického přístupu 🏬 neškodila, ala to už nedime na autorech. ANDREW



· tage Syndicate

policy 1: MS-DOS, Amiga.

Originalite

Prostradi

Grafita

No. il

Libers

hullfreg

Blocksonic Arts -

00000110120000





DOGFIGHT

om rad Inten- Mam celkom rad i simulátory. A mám v oblibé Li firmo MICROPROSE. Dá se fici. 2a., (EHM! Vite, naše recenze pišeme vo skutočnosti do předlištěných formulářů, kďe chybl jen názov hry a několik charakteristik Je to celkem snedné - Red.)

Je s podívem, jak firma MICROPROSE stáfe drží krok s ostalními soltwarovými firmami její výtvory v oblasti simulatorů patří slále mezt klasické mezniky v království počítačová zábavy. V poslední době se sice MICRO-PROSE vícoméně poněkud nešťastně pokoučí o rozšíření žánru své tvorby i mimorodinu simulátorů, ale tyto výtvory jsou spiše zdvížením prstem a varováním, že "I mistr lesař se někdy vlne" (RETURN OF THE PHANTHOM, THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES - tady se teser utnul oprevdu pořádně! Abychom ale jenom nehanili.

LEGACY byla hra opravdu kvalitni). DOGFIGHT je ste ujištěním, 🖦 MIC-

ROPROSE ještě slále mají paranskému. světu co nabidnout, a že pokud se "švec drži svého kopyta", může vzniknout i docela pěkny kousek.

Po tak rozsáhlém uvodu, hlubokych myšlenkách a starych přislovích je asi většině z vas jasné, o co ve tve DOGFIGHT pravdépodobně půjde. Ano, hádáte správně děti (!? red.), DOGFIGHT je řetový simulátor. V angsokém AMIGA POWERu nedávno recenzovali hru slejné firmy, hru 9-17 FLYING FORT-RESS příbližně takto: "Tohle není ten druh simulatoru, kda skočiš do kokpitu, chytneš knipi a v prvních pětí minutách zničiš všechny Německo/Rusko/trácké letourry styrty Super-Mega-Ht-tec raketami." Po pravdě řečeno. DOGFIGHT (e přesné tou hrou, pro kterou oleti předchozí charakteristika.

MICAOPROSE se tentokrát rozhodli přejít s něčím novým a na rozdí) od THE ANCI-ENT ART OF WAR IN THE SKIES segments rielkem podařilo. Je jasné, že poked zustane,

изопочала узметоча ріавка, пені ро мен se provedení hry příliš mnoho prostoru zlepšovani. U DOGFIGHTu je to sle . rapad, klerym se hra lisi od ostatnich DOG-FIGHT je exkurzi po vzdušných soubojích naši historie. V jedné híe si tak můžete zalétat s nestůznějšími stroji; od staříčkých dvoj či trojplośnikú z první světové války přes Messerschmidty a Spiffiry 2 druhe, ruske MIGy, francouzské MIRAGE až po americke HARRIERY a F-16.

SOGFIGHT nabizi to základní způsoby hry. Zaprvé jsou tady klasické bojové mise ,

: Prvm i Druhé světově valky, Vietnamu, Koreje atd. Tady hrád plní nejrůznější j okoly, stejně tak, jako již u tolika simulátorů předtím, Druhým způsobem je nácvík soubajú dvou letounú z daného historického obďoa Reztomilá je volba vzájemné pozice strojů, takže po umistění uze ocasť nepřítele ani nepotřebujete zádné Histed rakety a postačí obydejny kanôn.

Třetí, poslední, ale naprosto neylepší je podle mého názoru vananta (WHAT IESt (promené jazykoztrale mezi varni; "Co kdyby" Ve hře je celkem dvanáct rozličných skoju (šest časových zóh, dva stroje v každe). která tze ovládat, a tek přidali tvůrci DOGFIGHTu i možnost, která so sama nabizi; souboje "Rahitáho s knistjim". Tady so může každý doopravdy vyřádit a ověřit si, jak je lidstvo důmyslné a duchaplné ve vylepšování kvality válečných bojových strojú. Mimochodem, jen těžko lze vytíčit pocit, když se červaný námecký Fokker říli v plamenech dolú, zasažen řízenou střekou z F-16...

To, že je DOGFIGHT jako simulátor rychiý. plynulý, krajina propracovana, ovládání snadné a žo jo zde spousta venkovních a taktických pohledů, šnad ani nemá smysl uvádět. Prostè je to takl MtCRO-PROSE je MICROPROSE. Doufejme tedy, že MICRO-PROSE jiż upusti od exporimento typu THE ANCIENT ART OF WAR IN 1888 SKIES a wati se zase zpět starým dobrým simuláto-📺. Nebo alespoñ tak dobrým, jako DOGFIGHT.

Robheskas že by oprebeda cobie ability Whilehold his she

EXCAUSEDE Merdikt: 70

Dogfight

let Arge Simulator

Designation . Designation of the contract of t

Prostfedl " revenuesconers.

2 35000 to 10 MS-DOS

15 typesty: 1993

Graffika -

Stehry

Micropross

11 15 15000003 2

1 1000000

.: 200,000,000,000

www.oldgames.sk



j nská firma náš tri Nejdokonalejším zatéme de Suja se jako systém označený Komplet pod tímto názvem obsahuje záklac 💎 🚾 4 16-ti bitovým systémum stroj s malou obrazovkou, tel.: 02/29 18:15 CRkazetou s oblibenou hrou kazety | širokým **L**ýběrem · Tetris, sluchot-*her. Kazet: sakové č 19. tel.; 0417/276 5 divými systé kabel. K 33 u naspropojeni dvoi Dr. Beneše 1414, 949/61 72 85 přístre GA BOL HAVIROV, Jaselská hrá sjedh 040/51 22 přist u N do Systém nam. – z Poděl Jad : .: 0166/230.68 kazet umožňuje s pořídit Moskev množství her. Ty jsou omenskéh 20 Super Mario Land and the company of the second gie fantazie. začát firma MPM dova-- je zpracována pro SNES. žet dvacet různých her kolem 1 000Kč. 🔹 době 📭 👚 💮 firmy A to nejzajimavējši. Výše každý měsíc – hových her. stojí 20 Zojemci o tak dostá-Nintendo mají tedy vaji kvalitní oblíbený výrobek doslova na 😘 🦠 Všechny uvedené systémy včetně v dole i prodejnách MPM a světě. stupněm systém NES -

sir, and 2, 142 00

147 Praha 🛂

Nintendo Ente — inment System Je to jedinečný

tvím é (MPM, V





a vaso čelné dokuzy a prosby oveřejňujemę dnes návod na 📟 , 🖦 state kvalital hru lirmy COCTEL VISI-ON, hru WEEN. Tuto hru jeme jul téměř dohrála velice dávno, dis problémy ném stále činila poslední míslnost. Potom, co jeme zjistá řášení, sema ate neměli v **zaceni mest** misto, azatogog wadime az ted. Za pomoc pá řešení dělogeme tajumné czate, o listes toho asi ještě hodně ustyžíme Takže; Tharu: Teo.

Hra je volice dlouhá s namáhavá. Vzhledem k nodoslatku misla se tentokralj omezime jon na návod typu "seber-použiť, příběh už si musita prožit saml...

CHATRO

Podíve) as na magickou kouli (CRYSTAL BALL) a od Pokoya dostaneš měděnou kouli (COP) PER BALL) a jahody (STRAWBERRIES). Stiber kleště (TONGS), olovil Zemen a nojdma (LARD) a atta (RESES). Jdr doleva, pracessi in mati a SESS, tvoji sluhovo Vozmi slamu (STRAW), nožem atimi rákcal (RESO) a uděle) a aci našma lipinu. Kleštěmi užtípní dřavěna zátoradlí.

Vrať se do misinosti a krbem a vydej se 👀 zadní mlatnasti. Sebor tabult, kličem rozbiji lobku o vazmi praton. Vezmi uspávaci prositodky (SLEEPING DRAUGHT) a nasyp je do krmoni (1908). Uspávací seda polož do díry so zvířátkom (za obrazam, který pováslá od high action a cynlle seber formic (MOULD). Znovu do mistnosti a krbain. Potež sistema a slamu do krbu a makšu přivoloj Uma, sistema kotakono makša. Nukrm ho jahodomi a sistema. File is jahodový úžem. Pomocí militario pratonu milion modenou koull na hrnac | (CAULDRON) a doj 89 nôj zlalo. Znovu přivo-📆 Urma Nátracu, 🛍 🖦 džem a poruč mu 197littat ahen v 1986 Polož veste se zlatem na ohnišio a rozisvaný kov odlaj do lardiy. V zadal mistaceti použij számek, klič 🗪 zámek, sober **malim** e adalup do jeskynó.

Selim pochodań (TORCH) a zapol ohoń. Odj. tul: (LARD) do himee a nech jej rozlavit ees camps. Polom asset himee, prkne (PLANKS) n didde kost (TIBIA). Jdl doleva. 20000 prevaz. a svaž jim prkna. Vylij atres imane do misky a pretranatormuj irmec do kouto (poutalm pratenu). Podivej se na obličej na zo. 🎫 🕬 😘 do (ORBIT) a vezmi MODNSTONE, Visit kaşı da mechanismu (USE TIBIA ON 1998) NING), relej do ni elej a potvil pákou. Patom el vrizini zpajky modenou kouli a viot 🚾 🎟 spojená prkna přeu propast a přejdi 🖼

HR08KA

Seber Well (T(BIA), kopî (SPEAR), obojî spoj dohromady a odtáhní závěs (CLIRTAIN) #2888 ostružiny (SLACKBERAIES), Přívolej Urma (lióbrou), dej mu oslužiny s pošli ho dirou nada doprava. (1966), klič, který ti otevie 2008. Pokus so vzil meč a potom vyhákní matý in Hincom nebni všechou kysalinu z nádoby Podívej za na tlačitka. Najprve dej všechny messe a sijskni meste; mesh ELIXIA. Messe stiskni nest, mosic a nakonoc korunu; messe mesh (EFFIGY). Vsaj se zpěl

Promiuv a e Borgalam. Pod lebkou nelevo-najdeš SUNSTONE. Podvodeň vlož do 1988 a podľvaj se na kémen. Nejprve kyselinou odstraň čplno. Dez dovnití 2006, SUNSTONE a MOONSTONE. Odměnou il bude PRVNÍ ZRNIČKO PÍSKU (stojí to vůbec za to?)

MOST

THES se přejít ment a polkáš nepříjemné stvo-lení. Snbet peříčko (FEATHER). Pomocí paříčks se podívoj so trohly. Přečtí pergomen a seber VENOM a POLLEN. Smíchej v hraci VENOM, POLLEN a ELIXIR a poubl to dechno na obludko. Pokreżuj v cestó. odvej se na jehody. Urm je zmáni ve

stato meće myel (s.ma: kemen a zeplej za Petroya za 1756 ryces, :1992 spodni otvor v zemi, potož ses podívej do similar Nach Orvivora sožrat zloto, mios 1 MARIC a konačná přejál rimst.

BRANA

Incident lektyaru VENOM mes-Mayul hada (USE VENOM ON) SNAKE), eabar korunkul (TIARA) a udělej z měděné ozelo trutilčku: MINE TIAFA RA COPPER BALL) Portoci tru-

bicky miner great (1888) Billian, pochodní zapal tmy, chyř vyter do pásti j a projdi **kazana**.

HYPER MUREN COOL BOJS MEGA NEBEZPECNÝM DEADLY DRAKEM

ANDREAD DESIGN SA PRESIDE V MINISTERIO, PARE SA 1835 vu saman, kiprou cityirins dia pasti 1848 di Heéné, přivolej a pakrm Urma s naříd mu ednést past. Jdi doprava a Mastis Militaria ZPINÍČKO PÍSKU.

HADANKY

zamine s Bargalem. Pomocí dilis minimus a Patroyo se practi obě tabulky (tu v měsnosti i tu u soba) a patem otavil dveta s mečem (klát ni na mochanismus, polom assessi ide, isteme hinge a statt. Nakanec otoč lebkou s vojal) V dalši missman je sastavaš jesa hadanko, e taš sa ji budeš muset vyřešt som. Nápověda je na a Kromě teho ti poradí Patroy Nezapomeň setrat láhov (PHIAL).

OMLAZOVACÍ KÚRA

Toto mistrost patří k negrapoklitějším v celé tvle. także pozort

Promitiv se stratcom. Seber had alless. more (ECU), MR (LEAF), lidejník v ustoch fontatry (LICHEN) Kladivom PMM vázu (USE MMM. ARRIE ON ARM), zabeć es kámen na 200, 18889 THE PROPERTY OF THE PROPERTY AND INC. CYMA), manufact vyčisti tiči zazavy o pomoce. MEROM A POLLEN vytvoř a jednoho Billi Marii rru, 2 druhóho hada. **Ereme**lencen escal estate (WOODSTACK) a amioru es allessa. Polož fontany a matter postupo é moste 12, 4, 6 à 3 genten postupo é moste 12, 4, 6 à 3 genten postupo é moste 12, 4, 6 à 3 genten deux ajisti parti, sever lupu a matte a ni matter (USE MAGNYFYING GLASS IEM polož do Karty soch sesset hadr a polož ho na polož do Karty soch sesset hadr a polož ho na pubku sesse láhov na podstavec (USE 6.5.55) ON ENCLAVE), polož list na obvate a Januar získáš Michaelia mláci. Dej Ribál strážci, klada měděnou kouli na sošku a stiskní ji. TRETÍ ZRNÍČKO PÍSKU JE TERMEN

CHRAM

Sober náhrdelník (NECKLACE), az sochy nácivici, podívej se se vázy madu a sebet ille Podívej se rovněž na salitic. Ilá sa salitic najdeš dvě zíkada. Pomoci rekavice vézmi srdce z krabice s pavouky, 2006 5/300 do otvoru nagravo. Polož kalich na váhy a stiskni nos. sochy. V práchodu použí; zrcada na stěny, ode-

ROZCESTI, NA KTERĖM SE IZ OOKÁŽEŚ RIMMEN NA PRAVOU CESTU. KTERA VEDEK ZARUČENÉMU MENEMU. Uči se klatou castou **Politi. Pilotova** řešerá

TEMNÁ NOC (Oveře nalevo)

Seber \$10.00 (HOOP), militæ a jel dopræva.
Seber situ. Pomoci stå chytni rybu, polst ji do
diry a seber chypeného krabe. Vyreb sito (USE
HOOP ON GRILL) a v řeco nachytaj ještě pár
drahokamů (NIGGETS). Vrat se zpět Vyrob
moč (USE NEGKLACE tim COPPER BALL) a courti no sako hromosyko v ruce sochy. Seber i

and possing black gatto rumpal vytěhní truntu Back krapa přeštípnout řetězy, mečem truhlu otovit a State klič Odemiyu (Militalilis sober symbol stunce taken block, since a drahokamy en podstavec sochy a opmin toto temné

ZAHRADA (Ovefe napravo) CONTRACT DYNAM CHYLLEGE BY DOUžij to všechno na potvěrku nalevo attitti usprivaci prostředky (DIGITALIS). odloupni kousek mediinu. Nacryte, smětu koloném (USE

ROOF ON MERCE & upation mate potverky meneri okolo velki (USE STEEL). Pomoci Irub-NY (COPERE BALL . TIARA) WHEN YOU. nasyo pův sese do réserve. Přezaj bochu uspá-serves prostředků a zamíckej m knob, klerá je 1992 voun cômysină ukryin (napravo) 📆 iyala ENGINEER PERLY' TO MERCHO, MARINE PAR-VALUE DESCRIPTION OF PERSONS ASSESSED.

Cortel Vision

15-008. Jaiga. ST

Adventure

creatism vardikt

AU3

Utrhal ligge a sober 1811. Do 1811 nabor milio a netij ji na kvaline. Polož roh vasto not select the select tyle select the select tyle sele energenicas lasta vykopėj, bases ande sit hmičku a zakla **posta**n Až páloti pták sejmi 188 kamenom. **1880. s**ej do díty naptavo, hajdi červa u pošli ho na houby. 🐯 📜 🖼

STAVBA LOOK

st se sovou, které ti předlim materia vicetny véc Seber jehody, 2002, sr. pádlo ratiepej (2002) as és přochy Příválej Utilia soum ho jehodem a 1000 200 dej sově. 100 vytov z moła rytw. razpároj ji mečem a vajička dej pavoukovi amerika pavouči plachtu Medem nasokoj momeno, metroj kastilenada lodi jako složon e zaprami plachtu Mitamini me-THE Zebra staté RERE TERE O DOUŽIJ NA SVOP THE BETTE STO OFECHY (USE COCONUTS ON LOBSTER POT) a použij jako plováky. Nakonec připovní půdlo a huni na Kraalin mini.

CESTA PO MORE

o zočne těcí do bot, znamoné IE. že 1 trčn iii. Vedu vždy vylej tencem 🕬 BALL+TIARA) přešhní láhey a z ni vyndej zátku (espunt - red.). Opakej 2000: dalmani, uopi d'dhy v loci o zetluč kladivom. Jak prostá.

USDEK A MORE (nebo STAREC A MORE?!) Přečá si nápla na karnení. Sezet klíč a odemkní dveta štekal lopatu a vrať se na pláž. Tady vykopej 8 der Seber nejrůznější zmatky jako skiendne oko. 2005. kosti, dlamant, sandal, drahokem, přečtí si svitsk, mečem člá**tí** ústříci a seber portu, Vraf se do chatrês a dej váechno - ECU dědřeví. Aby so loôk nepařil. Vydakej 🎏 aziskaným zlalem se 19096 Michel motoro za and we will a potom st prosekej cestu ili mečem.

ZAHRADA .

nasekaj mate napravo (zlskáš šipy) e najevo (ziskáš základ pro túk). Podívoj se 🛤 diry a najdeš steráho známého Orvivore. Polož tvnéc na jednu z děr a kliku na drutou. Seber kyvadlo a s jeho semení najdeš pod zemí naježiště drahého kovu, který močes vyhrabeš. De) zlate Oryhrozovi a dostaneš provázek. Přívaž provázek na větav nalsko a pokus so vyslislit na ořišek na stromů. adlá peřížka dostoneš pomocí trubičky. Poub) peříčka jako stabilitetory šípů a sestřel konečné příšek. Mažem příšek otovíl a konečbit adsud odejd: az pomoci fesni vily -

MÍCHÁNÍ LEKTVARÚ. BIR NUDNÉ A ZDLOUHAVÉ

A následující části je potřabná 🚟 🚾 položíté uvedu, kom přísady míchat.

RNINO peříčko a použy jej na trublu, Subet lahvicky VENOM a POLLEN. Sabar jahody. Smichoj ******* 2 POLLEN (v brod) a použe μάνο nalevo. Živovo nemíche) είεμου επής. a zatij houby. Sabar lanyže (TRUFFLE). Smichej lanyže a VENOM o timto totowania zapal rubin (MISE LUCIFERYS MIS RUBY) Naber de funcu vedu a plide) 🔤 Polož hrnoc 🗪 oheň a uvařený čej dej červi: nagravo na spravaní chuli. Noch premo červe sežrat houby. Třílnou přívolej známého bodě (USE CANE tex GLASS EYE). Přívolej urma. nextm ho jehodami a zisto doj marana. HA HA sek, mastel ma nachytat. Novadí sobat ses. politivo 🚧 🛤 (REDCURRANTS). Zhniolisi přívolej Urma znovu, nakrm ho a necino promonii dódka v kámen. Polom il anad konośnię ty zatracenó dvařo olavřelil issu MARKET VITALYS (TRUFFLES + POLLEN) & BOOK Borgata Simichoj TRUFFLES, VENOM a POL-LEN a použlj fektvar Kritige E nit nitnor Proměň dinmont v květinu (USE POLLEN 1995 QUARTZ), messe namichoj VITALYS (TRUFF-LES + POLLEN) a oživ socho. Carini pákon promius a wraverscen, doj me bliznu a kvěliny. Po zmonšeni najdi v trávů kolik a tři Amet plaku. Vrati se doprava, liket enimene opičku do mochanismu, atismu páku, seber klič a znava doleva. Ramani rozgakaj likili, odemkaj dvala kličam, amichej TRUFFLES, VENOM a R**OS**. LEN a změn mříže v hady. Pomocí VENOM promen hady a rubiny a pomoci LUCIFERYS (TRUFFLES + VENOM) ja zapal. Vrat un doprava gen trochu vody, ohoń uhow a uż s tokojo prokisteko mista konačnó zmizili

BII MISTNOST - LAVA

Pomocí meće vydloubej a otnementu napravemain. B hand emichej TAUFFLES o Mis a použij na rubin. Namichoj TRUPPLES a POL LEN a použij nadikalimi. Otravuj potvoru v diiti erzene tak diceho, dekud navyzvrga trochu Ispiała. Naber lepidio de misky. Mačam sakni do lavy nalevo. Peropanuo mouchu entro a zalap lepidem. Posviť si do další tomné díry. V daších areach namziš na pár problámů; až mijdok tyčku, prosloucijni zouro napravo. Až neraziš ne ista vo Esta, polož trans 22 koult a zajlac sa ni Ova kousky rozbileha dlemanio 320 lepidiem 1864. 20 jako u prvolho pokubu; obživni dlement (TRUFFLES + POLLEN), sekni 🛲 lávy, chyť mouchu a přilop ji do temného 🛚 olvoru. 🜃 rozsvikiš všechny alvory, přehažu: páky tek ďouho, až so rezsvití všechny pismetra gu ng zdi. **Hotelics** vystrilaj slovo it FI A A L a budes odveden do delál mísmash

PŘEDPOSLEDNÍ MÍSTNOST - VĚZENÍ

Zo zdi vytáhni hřebík a tosí hřebík 20 praváho koja oviádacího mechanismu, do polohy "Titali dolo". 2002 hřečiem a pod 2003 najdeš jehlu Hřebíx i jehtu posta do zařízení tak, aby si byly va nejbůže ("9 hodio" u praváho a "3 hodiny" u jevěho koja). Otoč ma háčky a uproho z vezeni.

DEFINITIVNE A NEZVRATNE UPLNE POSLEDNÍ ZATRACENÁ MÍSTNOST -REVUUS

Podívej se na páky pod bodinami. Provno zsela złojmou a na první pohled logickou operaci. prolože jsou na obrázku hadt, ktoří 🗪 vlní, přehod každou páhu čtyříknat v pořadí zprava defi-va. Jasné neží V nápisu lessou silskol písmana 🕏 J 🛢 L a seber nůž. Nožem dyakrát nařízní pambus = přivoloj Urma. Počli ho klidné do...domú a seber kémen. Polož 🖦 otvoru a konečně napíš A Z E U L 1 S S E. Z druhé skřířky vezmi spůku a dej ji do skřířky nelevo. Až u antilek přimose 🎛 zmka písku, hoď a do hedin a joi spét. THE END.

www.oidgames.sk

ejprve je nutné zničit nestvůry, které by vám neustále znepříjemňovaly život. Jsou to Ptharkové, Scarukové a Cartagové. Těch 🖿 zbavíte. když naleznete sochy zpodobňujíci právě tyto démony (jsou 🔚 tedy sochy Pthark, Scaruk ■ Cartag), donesala je do třetího patra (Muzeum), kde je v místnosti "Room of Power" položite na svá místa a zničíle, ale nepředbíhejme. Vezměle kufr v místnosti č.1 (do něj ukládejte nalezené věci) a projděte celé přízemí. Najdete množství kouzel, která se ihned naučte. Vrafte 🖿 🖶 haly (místnost, ve které hra začíná) = rozbijte nějakým těžkým předmětem (nejlépe pistoli) skleněnou kouli kryjící figuricartaga.

Poté vyjděte po schodech do prvního patra z seberte zápatky. Projděte do místnosti č.2, promluv-📭 si s duchem a oblečte 🖬 neprůstřelnou veslu, která 📰 na podlaze léto místnosti. Dále běžte k místu č.5 a spalte zápalkami obraz démona Melchiora (lím osvobodíte duchy) a běžte do místnosti č.3. Vezměte si zelený drahokam. Nyní projděte chodbami 📫 🖹 místu označenému na mapě číslem 🤴 a vstupte východními dveřmi do bludiště. Vcházejte do dveří v numerlokém pořadí (nejdříve dveřmí č.1, pak dveřmí č.2, atd.). V poslední (šesté) místnosti najdeto sošku Plharka. Jesiliže įsie úspášné prošli limio labyrintem. jsou pro 📷 otevřeny dveře 🚃 🚾 (na naší mapě je toto místo též označeno číslem 7). Po rozmluve s tajemnou postavou, kterou jste takto osvobodili, prozkoumajte asis první patro (Jsou 🗯 opět knihy

Navštivte druhé podlaží (Asylum) a zneškodněte svoji šilenou příbuznou. Vyměňte neprůstřelnou vestu na její zkrvavenou dom kazajku a projděte tento level. Im místech s označením M seberte čínské mlnce (je jich additi pět) a pečlivě je uschovejte. V místností č.8 je poslední ze tři sošek démonů.

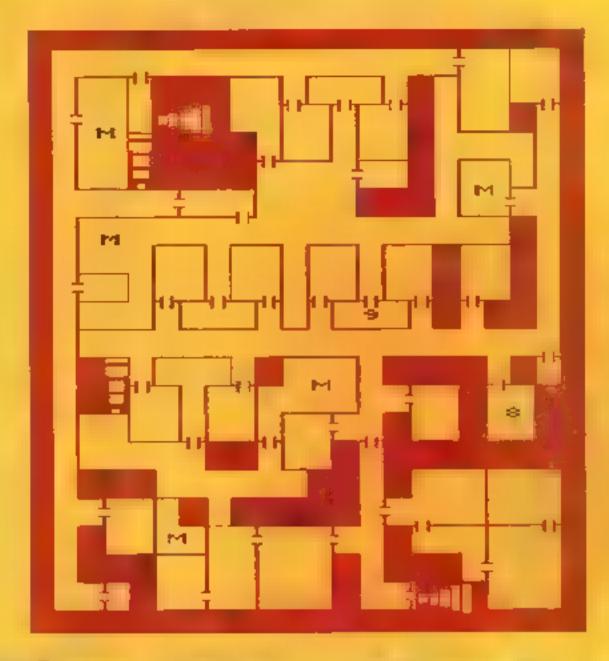
socha Scaruka. Třetí patro, Muzeum, je 📖 velkém nepořádku. Chybí zde mnoho popisných štítků. Ty musí zpět na 📠 🐃 (jsou rozmistěny 🛌 🔤 ploše domu) , jedině tak můžete sebral z podstavců jednotlivé expoháty (Shuriken, Demonic Mask atd.). V místě č.11 (Room of Power) položte všechny tři sošky na słoupky **manifesti** stejnojmennými popiskami. Pak na každou a nich zakouziete kouzio "Flames of Desolation." Poté zajděte do místnosti č.10 a seberte srdce (heart).

Vratte zpět do přízemí a sejděte schody pravém horním rohu mapy do rodinné hrobky. Po zlikvidování dotěrné postavy prokovnicí vstupte dveřmí na konci hlavní chodby do samolné krypty a stiskněte tlačítka po obou stranách. Pokračujte pří na místo doko za oltářem, jež kryje dimenzionální bránu. Prozatím do ni nevstupujte a vratte se spět do přízemí. Najděte schodiště vedoucí podzemí (1.podzemní podlaží).

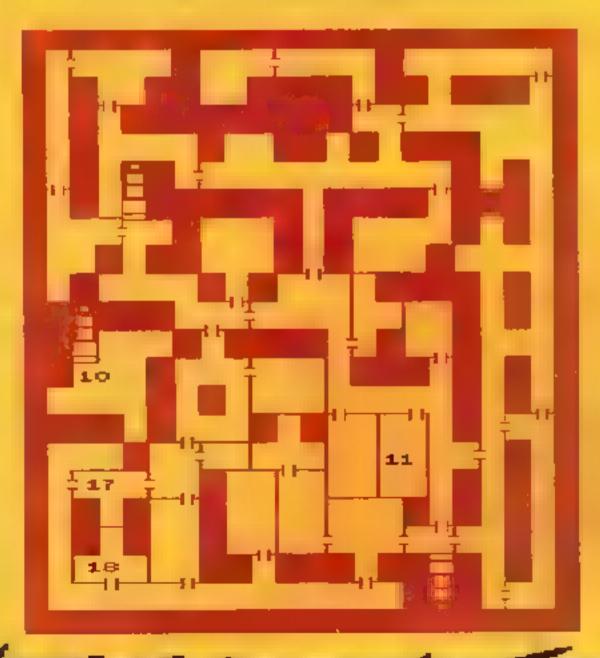
Na lokacích 13 a 14 leží část kovového znaku japonského klanu (Metal Crescent) a men (Japanese funeral urn)- ty uschovejte. Nyní



2.PATRO-ASYLUM



3.PATRO-MUZEUM



RODINNI

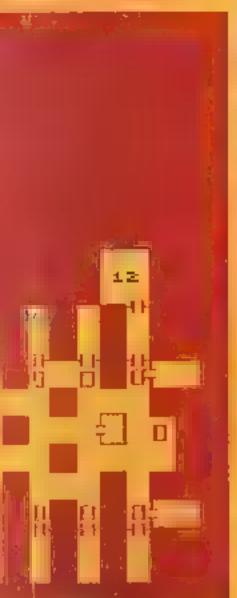


THE LE

I. PODZEMNI

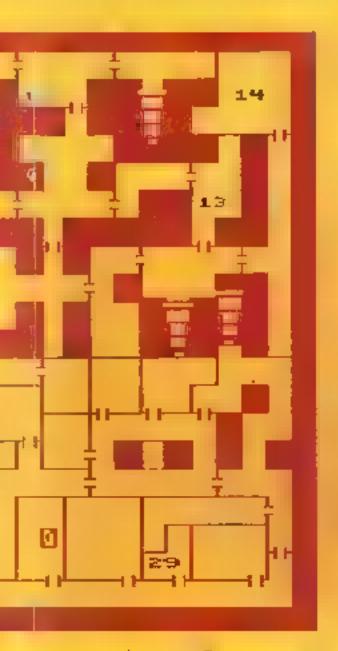


INÁ HROBKA

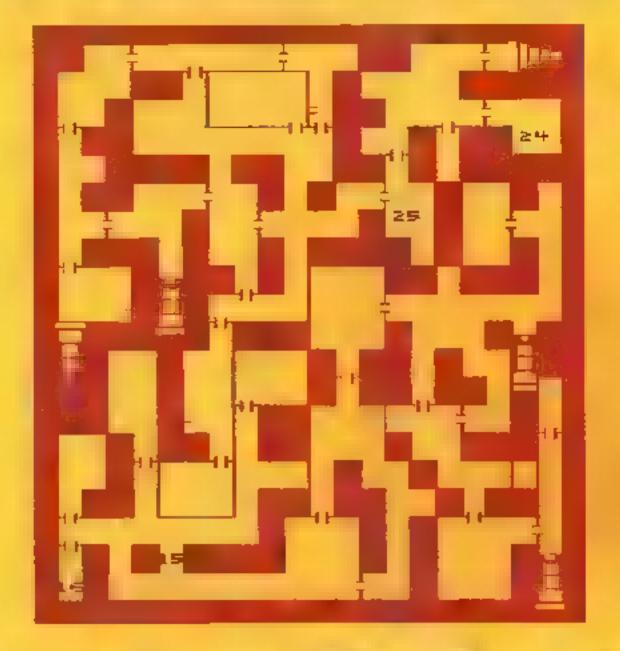


EGACY

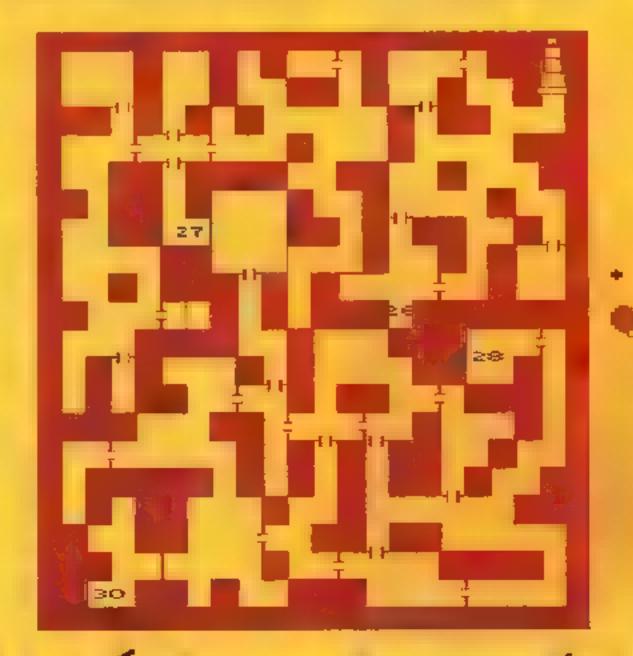
INÍ PODLAŽÍ



Z. PODZEMNÍ PODLAŽÍ



3. PODZEMNÍ PODLAŽÍ



jediným propadlem ir tomto levelu skočle do nižší úrovně. Zde seberte Katanu (15) a Astrolabe (16). Dále nasměrujie 🚃 kroky opět do přízemí. Navštivte muzeum (třetí patro) a ≡ mistě ≡ č. 17 položte Katanu 📖 podstavec (Daisho Stand) a 🗪 kamennou podložku před ním umístěte urnu. V místnosti č. 18 opravte znak na 🔤 (použijle jeho ulomenou část - Metal Crescent). Nyní máte * dispozici samurajské brnění. Projděte zpět mismi patry 🗪 do prvního podlaží. V hale najděte obraz Warlocka upatovaného na hranici. Do otvoru v jeho náhrdelníku zasadte zelený drahokam. Plátno obrazu shoří a uvolní cestu 📖 mezipatra s leleportem. Vstupte do teleportačni brány, přičemž dbejte na to, aby vás nezranily houpající se řetězy háky, jež chrání samotný portál.

Vítejte v Egyptské hrobce !

Na místě 19 seberte rituální oblek (Ritual Robe) 🛊 oblečte si jej V místnosti s **říslos** 20 je skryta píštala vytvořená z jednoho velkého krystalu (Crystal Flute) - uložte si ji do Inventaře. Postupně sešlápněle všechny čtyří nášlapné desky ve středu levelu (označené na mapě) - po otevření zdí za nimi již přijdou na řadu čínské mince. Jakmile vložite všech pét mimi do otvorů na podstavelch w rozich a uprostřed, zjeví se "Karcist". Zničle jeho srdce a tim sejmete kletbu a rodu Wintropů. Ve hvězdárně (23) otevřete minim okno a s Astrolabem v jedné ruce pohlédněte dalekohledem 🗪 oblohu (netvor Alberoth opusti Zemi a s ním i stvoření bránicí schody v druhém podzemním podlaží).

Do loholo (2.p.p) patra se nyní přemístěte. Vezměte zrcadio (Vanily Mirror-č.24) a na runu ve zdi (č.25). zakouzlete "Ołmensional Rift." Sestupte do patra nižšího. Udeřte do gongu a rychle proběhněte nejbližši tajnou zdí. Poté vejděte do dalšího nevidlielného průchodu ve stěně (27) a projděte 📹 k oltáři "Vodních démonů" (místnost 2B). Zde zapiskejte na pišťalu (Crystal) Flute). Poté, co oliář pukne, vyjméle x jeho mim meteoritický kámen (Meleor Fragment) a vratte se do prvního podzemního podlaží.

V místnosti 🕯. 🖿 položte zrcadlo (Vanity Mirror) na zem v místě. kam dopadá paprsek svélla. Do olvoru u soše, která se vynořila 🚥 země, vložte meteorit (Meteor Fragment) a získáte tak talisman . The Eye of Agla" potřebný k průchodu do Belthegorova dominia Do něj bude směřovat vaše další

costa. Máte několik možnosti. 🗯 vstoupit do astrálního plánu: dimensionální-🕶 bránami nebo skokem do 🗪 🛸 (na místě č. 30 ve třetím podz. podlaží). Celý plán procházejte opatrně vyhýbajíc 🖿 pohyblivým dimenzionálním branám až k Belthegorovi (31). Před finálním soubojem musite vaší postavu co nejvíce vyléčit a nameditovat

Hodně štěstí přejí Luke ■ J.F.(K.).



SEGA O MUSIM MIT,



Property of the Paris of the Pa



THE STREET



od pravdy když feknu, že většina i slechla o filmu Terminátor s A.Schwarze:

áiních

🖘 🕾 pakryté lebkami 🛪 aby se pokoušeli bojovat s ot s dnými roboty, kteří niči lidskou civilizaci. Jiste notel

ocelovy -- -se proč vše i kněme si tyhie úvahý a a

linny Psygnosis, hře W. K. a v závôru se k těmto úvahám vrátír...... války dospěly tak daleko. 2e soupe atrany si vybudovaly

- časových tady probinaji .

zónách.

Navim jak

Nepiñ Hry: Hren-

esnici antického ocelováho robolo, klerá se pohybuje

zieva doprava, Myši oviádá zaměřovač zaměřuje, Tiacitkem myši celiš sechny nepřátele by, neż se přehřeje Potom chvili čeká 82 klasne:

všechny nepřá-

Provedeni: Excelentni, Animaco robota, je naprosto nauvěřitelná, pohyb zcela: plynulý a comple/chodce se oláčí v záv zaméření tak várohôdně, že mám

ker usmaj svoje

kanony proti monitoru

Konec Několik Slov O Tom, Proč de Walkor Tak Skvělá 🖟 Její Nápiň Tek Sterectypní: Tak zapr

vé: WALKER nam určen pro ty, klerým ne . Komu připadala 🗀 . Moonstone krvavá, ať se drži od WALKERA raději dál. Postavičky jsou tady sice mnohem menši 🌣 jen bilá a zabírají xelů (to není pravda - nedévno vyšlo první čislo... pozn.vyd.), ale jejich animace je naprosto dokonstá. a velice roztomilá (obzvláště při zasažení Walkerovou 😂 elou... 🧓 velikost postaviček, ideré se ze 🦠 stran na Walkera In / vykompanzováng jejich mnożstyl 🧢 je 🤲 oprawdu detim kanonů jal několikapátrový dům objeví hromadá když robot spuetí palbu, a když

víčkové s 🕾 😘 ale i tenky, letadia: dėja, vzducholodė, lini,

lídičkové : kácet na zem v kalu-

žích krve, pookřeje listě srdce nejed-

V rámci hesta lutistech na padácích, a na zem báječné rozpládnou. Koho by ikliček rozšlápnou těžkými ocelovými Hra se odehrává ve čtyřech časových LÖS / CD15, STŘEDNÍ VÝCHOD nosi däi jeem se nedostal. Každá zóna má 🛶 ráz, jiné nepřátele a)lnoti Bertine Isou to ANGELES 2869 vše včetně chudáčka Walkara. Almosléra všech prostředí je báječně ponurá a temná, a tak krásně vypovídá a charakteru każdo vólky. Na začátku jsem alibil v měllení svých. úvah o filmu Termináte: a 🗀 🗀 🗀 s ocelovými : ie sice 📑 V akčních hnich 🔑 obvykul. 🤄 do -🕆 Obvykle je ale hrdina 🗀 🗀 lespoň trochu sympatický anebo má k boji proti nepřátelům 🚟 (TURRICAN 2, FIRE AND ICE, ROBO-





DAY DOMESTIC Reygnosis. W23463 anrilučka Zeint fütt. distant. verdikt: 83

WALKER je ale, alespon proj

ských materiálních prostředků!!! nemá žádnou duševní hoď-

ទាត់ថៃ 📟

nování energie;

vou střílečkou, WALKER

na ideovost námětu, ale 👚

v poslední době 🦈 🛒

nemá žádný děj. WAL-πemá zbraně,

nue, bonus stag - nic. WALKER neni

vdnim je prostě napřekonatelný. Ještě nav abý lak malinké

je ve většině

epdivanou,

se .



dybych měl hodnoth hrv 🚃 IN THE GULF podle originality napsdu, asi by to přiliš dobře nedopadlo. Systém a provedoní hry je napros io shodná s jejímí predchúdci - 🏬 🚟 YANKEE a PACIFIC ISLANDS.

dema, musel bych ji na místé zavrhnout demo je příšerné pomatá na AMIZE i na PC a kromé véty "Letils go kick sonie asa" tady není 🗪 zajimavého.

Kdybych self hodnotit street reality, tedy to, jak hra odpovídá skulečné válce v siskal, musel bych se opovržilvé parasmět - obvobozování Kuvajtu naprobíhalo r nijak úporných tankových 🔤 🕒 domoralizovaní Miki vojaci so Mikima rómái baz boje. Vétší část operace Desert Storm byla vedone im vzduchu n tanky a obměná vozídla prováděla podpůrné operace. Na obhajobu šrmy EMPI-🔤 alo uvedu, že bre WAR 📖 THE GULF in zasazena do roku 1995, tedy do druhé války v zálivu ...

Kdybych měl hodnetit prostředí, 👐 🚾 min so hra minimist, asl bych procesmatory Email označil za zemograno pomatonos; geograficky sise prostřed odpovídá slama meh, bojuje se na slavtočných ostrovach u Kuvajtskáho pobřezi i v oxigiujícich lokacích ve **animagan**a, 📭 vzhlod krajiny ja přínejmanším podívný. Uvázímo-li, že Kuvajt jako pouštní einirát je vo hío láměř z poloviny pokryt anproniknutelnou džungil, musimo se ařospoň pouzmát, když už 🖦 znachucené odvrátil.

Alo kdybyste se mě toď zeptali, 📖 ja na WAR IN THE GULF WINDOWN KValital. οθρονδοί by νάα πιοληά και ρίακναριin .WAR IN THE GULF je excelontni a jednou z nejlopších váločných stratogických har všach dobilin

Pro ty z vás, kteří znají hry TEAM YAN-KEE, PACIFIC ISLANDS of recent in a PACIFIC ISLANDS 2 EX 13/82, tame recenzo zde končí konstatováním, że WAR P THE GULF Is pouze spousta nových misí 🎟 PACIFIC IBLANDS maličkým rozdílem; zelená tráva se zničnila 🚥 žiutý písek a zelené barva tanků se změnila v okrové žlutou.

Pro 🕍 ostatní joště několik alov. WAR IM THE GULF jo. stojně in předeště díty. stratogickým zámulátozau čtyť tankových jodnotok, každá o síle čtyř bojových vozidol. Na mapé bojiště hrád ovládá kazir

Názovný příklad alkoholu za volentem.

WAR IN THE GULF



jednatku oddáleně a untije směr pen. bis. Je možné mili zvost řektov ponteis každá jednatky a zaměřovačem nav domai nopřátelské tanky a zanabní Všechny ctyri tyrny lao ovladať mov doubné él společné na obrazovce do člyř částí (přičeníž počet části obrazovky odpovídá podku jeznanie to zonmená, 🖮 čtyřem jednotkům odpovidají člyři **dobu: popud** todnotce první časti druhé druhá, Roti Reti a konečně, překvapívá, čtvrté čtvrta. Můžeme se jan dohadamanus by se stato, kdyby jednowhitiyle pat, polom by pravděpodobnéprvní jednotca odpovídala první, druhe druhá, fřetr...... GRARRARA - moc s'u-fi nička"). K dispozici jsou různá bojoval Table; silné opancé/ované tanky s kratšim dostřelem a slaběji opancežovana vozidla/nosiče dalokonosných raket

Ve hře samuně jsou vyborné zachyceny

Espire.

strategie

MS-DGS, Amiga, ST

1993

všechny laktory tankové války - tanky se pro-Danéji po silnicich

the at the foky producer or deutical managi a brancoesta - Rozmandosi lozena dávé prostor k objevskému rpnovstyl kombinat, a strategických postupů

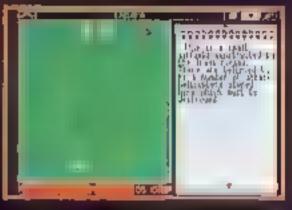
Pokud jee o napih jiidhelliyyeh mist, je velice bohatá; hlidáni mostů, ochrana měst lobrana spojaneckých konvoju. n ben referenciation resulté, debyvant stattog exych pozie, lakalani ukrylych tanků do rady haár nových napadů jako freba chikabozoni vasnice bez peškezeril jedni nt budovy, zpomoni a zastavit postupuje o kolonu frackých tanků o síle zhruba 80 vozidel, zastavit hofení unikajících poporti and.

Ovladání je valmi snadné a přehledne, a tak se limbé múže plné vánovat vyrnýši. leni strategich inh tahû a 🞮. Po graficke strance nem WWE IN THE GULF nichm prevratným, celkem delaitně provedená

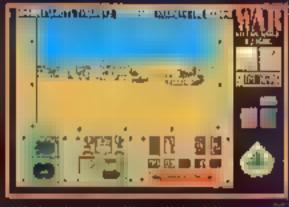
přibližovací grafika tanků jemirné nedocenána, promise każdy rozumny mać (třeba ja) mà externi pobled přepnul na INFRA vidéni, protože nepřatelske tanky nejsou za normálniho světla ne pozadí lesa skoro vidět. Hra ma samoziejmě i svoje chyby, ale o těch jsém se zminil už na zečátku a tak radějí skončím,

And, WAR IN THE GULF Je pouze spousta nových mísí 🜃 PACIFIC ISLANDS, ale to is právě ten důvod, proč se tahlehra tek výbornáli

Mapa prvolho ostrova se třemi bojišti.



Bojová mena miata prvního konfliktu.



Výchozí pozice Týmu KUWAIT,



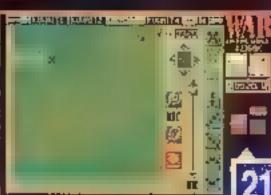
militaný výčez mapy.



Craffiga. Printe. Meity. EXCALIBUE verilkt:







new old dances

insení logických problémů, boje, kous

krnite se objaví nová hra tohulo typu sohvili se vētēma akalnich paranú do vých temných slují (tr. domá k počájací) a prohání svoja počítačove postavy a postavičky dalšími chodbami, jedkyttémi, tesy, mesty atd

Nani tožké uhadnout, že ISHAR li je orávě takovymto "dungeonem" rancouzaka tirma Silmadits nasadila prvnim dilem (který se shodou okolnosti jmanoval (SHAR) latku opravdu hedné vysoto, ISHAR II tuto tatku nejen s přehlodem překonal, ale dokonce posunul standard Jungeonú zaso a trochu výše

iema nal smysl vyavětlovat podstatu dungeonů. Zajímavější snad bude říci, čím so ISHAR II liší od svého předchůdce od dungeom vůbec. Upřímně řečeno, rozdíly jedu skoro všude: ISHAR II je rozsáhlojší, rychlojší, graficky mnohom propracovanější (a to je co řícil), jiný je system kouzel a jo tady spousta nových a onginálních nápadů.

🕶 rozdít od prvalho ISHARu se tva 🚥 dehrává na území jedné země, ale je was: dějena mí sedm ostrovů - každý zcela iný, Dans již nikoho nepřekvapí dungaca, který se odahrává na planině 🗷 🛪 lese, nikdo 🗪 nepozastaví nad rozsáhlým městom či podzomními kobkami. Jsem 🖼 ale zdela liet, że kożdeho zarazi, kdyż 🖼 🗷 v dungeonu chodit nahoru a dolů 📶 zasněženém úbočí hory či po můstoich ve vasnici ve větvích stromůti! To tady oprav-M ještá nabylo.

Na nové nápady nerazíme skum na kažkroku; w SESSES na prvním ostrová so ozývali podlyné zvuky so semny - stáči zatočit rumpálem a 🗪 vědru 🗪 krčí jakýsi noštastník. Na tomléž ostravé žije kouželnik, který za mírný obnos poradi, jak 📭 dostat na **militi ostrov**; stačí vypustit bria. ktorý je 🗪 prodej z sousadním ostrovním . másió a jaho 📷 objeví dolší 🛲 . Nakupování a používání rozličných zvítat se v dynasonech objevuje také poprve. mástě se jistě navyhnoto trythouti do











SHAR





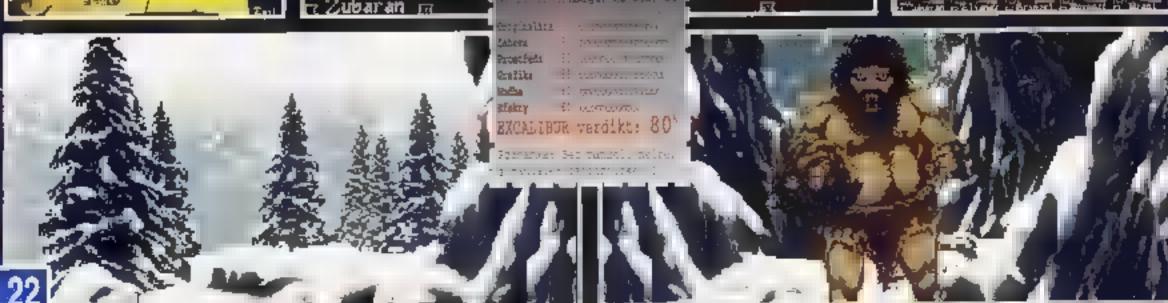
onkir, i kova je jeji odorana velroi silni**ž**a. lovy se saverous konzet, už není potřabní

so kojuz niza stižka pojatza učit ve škotách: (outro, přidyžv_{ec}í natomařsky **sa zvyšujíc**) se zkodonosti a Jsou aktivovány primio i hlavoino licinino publedu. Stojná jáko prvivio tile je tady i kauziniti, do magicigno moce: mikováním rozličných přísad od nejrôznějších lektvarů až po houby. horský květlny. Nutno poznamenat, že manuálu je zhola NEMOŽNÉ namixovat jedinė **Materia** kouzia.

V obchodech as with jo k dispozici firemada nejrůznějších mečů, palic, litků, kuśl, śliló, prnepí, kouzalných lektverů, potravin, speciálních odávů, zvířet a dalšího užitečného, i když obvykla velmi dramail harampadi, kleré jistě potěší oko každého dobrodruha. K dispozici jsou samozřejmě i zájezdní hostince 🗉 jkliem, odpočinkom a zajimavými informacemi.

castes II má samozřejmě i svoje chybičky, automapování, které u prvního dítutokk chybělo, chybí Esterse i lady. Jakósi mapy łady alco isou, ale płosnějí 🛤 podle nich attacke statel nelze. Jediný užitek z mapy je ve mástě, ale pouze v případě. zo si ji překrostite na papir a budeto vprsovat jednotlivá miere. Potvory, které zabijote jednou, 🖦 na stojnóm místě objevují znovu, pokud uz toto místo musvi vstoupite. Islam hospody noni możnó spát, a tak je uzdravování omezeno militar na imuzla, což je obvykle dosti naméhavé a vyčerpávající. Hra jo poměrné složitá a rozsáhlá, a proto ji doporučují jen otriým pařanům. Ale doporučují g opravdu vřeletil





Amaga, MS-005, ST



dávných dobách, kdy magle byla nová a divoká, 📖 cas cas valká jegandy.

Zlo 2000 jako sém svět se neklidně převalovalo v divokém spánku, snie své sny o násilí a ternnotách... Tyto sny byly tak silně, že rozvínily hladínu rovnováhy na březích našt reality. Někteří zasažení myšlenkami temna, stati ne jednimi a povstell v království chaosu. A oni to byli, kteří rozpoutali válku v zeml Trazara, vraždíce a pleníce vše va svá cosid..

lle to das hrúzy, čas bolesti...

Proč král svů) ild opustil a proč svá vojska bránit zemi od útleku a ničení neposlai? Strach zachválil všechny, zuřívá hordy táhnou krajinou, zanechávajíce za sebou jen trosky a smrt...

Již nobylo v co doufet, avšak Bohové sti slitovali a seslati čtyli dobrodruhy...

Ze severních svahů sestoupit modný. Borserkar, strażný zabiják, mistr v řemesta válečnickám. Z pouští na jihu přípujoval moudry Runemaster ozbrojený tajemnoù magit. Troubadour si čatovné písně a rychlý meč ze západnich tosú přinesl a z východních dálav. Aspassin, mistr hbitosti a neviditalnosti

minli by tito hidinové spasit království? Nubo, stojně jako mnozí před nimi, také ?uomaks

V dôyných dobách, kdy magla byla nová a dívoká, nastal čas velké legen-

Odvážní bojovnici, moudří mágové, fanhizio, dobrodružství, MINDSCAPE, softwarova firma, klorá nám již nejodnou popletta hlavy hremi v hlavní rott (např. -KNIGHTMARE note MOONSTONE) Jeniokrát vás soznámím s LEGENU. ii nás sice máně známou, ale přesto colkem zajímayou hrou. Jde o neve

zpracování dnes liž klasickóho tómatu o boji dobra sa zlam, o válce hrdinů proti hordám zpřívých ale o orků, koholdů a vlkodiaků. 🕟 typ 🕬 Na počátku si v menu proposta navolite iméria a pohlaví. všech hrdinů. Můžete také 🐩 upravovat jolich viastnosti. 1864 s pomocí čtyť základnich živtů. Země je silná a hou-Zevnalá, ohaň rychlý Ruba a bystry, vitr je rychty Blakty a obratný a vo vodá se skrývá vítalija a pohybli-

zdát vše v pořádku a není již co upravovat, kliknéte na OK a legenda začína... Debrodruzi se ocitejí v divočiné a jediné co znají jsou jména měst a datum. Mají u sobe néjaké záklodní vybavení. nakvalitní zbrané a zbroje, magicke svitky se slabými účinky atd.

Keždětio legendárního hrdinu napadne zamlílt k blízkému městu či vesnici -Jakmilo družina projde branou, objevi se na obrazovce vcelku pákný obrázek prostředí, vo kterém se nacházite a seznam instituci a obchodniků, které







můžete navštívit, případnů i liné možnosti. U kováře můžete koupit nabo prodat zbrané či zbroja, u alchymisty. zas různě více či měně magické předméty. V tekárné si Runucaster múže dopinn zásoby svých magických ingradionel. V chrámu můžete ožívit své i padlé, koupil téčívé tektvary nebo si vymadlít trocho štěstí.

Povčatí vypráví o tajemstvím zahalene Bild& z města Treihadwyl a o vstupu do podzomnich katakomb v jajím sidle-Gifda je take mistem, kde mehou dobrodruzi postupovat na úrovních zkušenos- V podzemních chodbách se nachazí mnoho kouzelných i nekouzelných

Amiga, NS-005, 97

pokladů, kličů a oveh. ale také nemáto přišet a bestii, které je stráži. Pokud se spolu se svoji

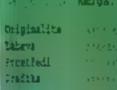
družinau do padzemi vypravitě, změní se obtazovka potfeli Uprostřed je znázoměna a vác v n. le zobrazenni.

v rohové 3D? grafica. V 🚟 částí oblazovky jsou postavičky dobrodruhú na kamenných dlaždicích, v nich jeou słoupco lebek značicich hodnoty żwotó a štůstí. Vprave jsou jiné bicky, které znázorňují ruce a magloké vybavoní členú družiny. V jeskynich je automaticky zapnuto mapování, ktoré je úkolem dráčka Elikota, Dobrodnizi poblhají kum jim ukážata, z mistnosti do mistnosti, a zanachávají za sobou vylemené truhly. a kryave stopy na podlaze.

Jesili chcete, zástaňte v podzemí, jániv a ugyald ban adad énloy bat main ve vlasech. I na mapé chodí družina. tam, kam klikneje. Kromé obyčejných

měst a vosnic je zde také. bajné město Fagrane. ežici daleko na savetu. klič od jeho bran musite. nalézi někde na svých cestách. Vysoko v horách. se nachází kamenny Moonhenge, v němž mehou hrdinové inveko-

Mindacape 1995 Amiga. M3-005, 67



nepoužil, avšak magio je krásná i nebozpečná, jed nou poskládáte runy špatně a váš čaroděj zahyne

v pjernenoch. Druhé pokračování, Worlds of Legend - Son of the

Empire, se od první části liší pouzo hovou zápletkou, která je na daleko horší úrovní. Grafika a zvuky jsou tekrka stajné. Herní systém i ovládění zustaly nezměněny.

vat megické síly. Na západě se tyčí

Dark tower, jejíž pán, mocný to čarnok-

něžník, vás nevpustí, dokud mu peřek-

nete jeho jméno. V horách vo středu

kontinentu 🗪 skrývá Anolunt,

Starobytý, poslední z mlatrů staré. magle. Od ného 🖫 může Runemaster

Při pulování krajinou se střezle setkaní.

s nepřítelem, vždyť co zmohou čtyři, byť

ke všemu odhodlaní dobrodruzi, proti-

rozvztekloným hordám. Když už se vám

pošléstí setkal se s nepřátelskou ermá-

dou, máte mežnost se akrýt nebe útočit.

V případě, že jste zeálleli nebo sefhal-

úkryt, obrazovka se změní do

Dunggenevé podoby a dlycké bestle.

was většínou roztrnají na kusy a rozne-

Na konec (sem si nechal systém maglo,

ktorým so Legand zdola líší od naprosté.

většíny hor. Jde slce o runovou magli,

stojně jako v Utlimě Underworld, avčak

v Legand nejsou stanova-

na hotová kouzla, alo

pouze runy, které se dall

na skupinu základních.

kterő udávají tvar a emár

a na zbytek, který pděvá

efekt a silu. Jakou kombi-

naci zvolite, záleží jon na

vás. Můžote tvořit kouzla.

která nikdo před vánn

sou na capalleh moéú,

kupovat nové runy na silnější kouzia.

V zahraniči je Legend (a leji pokračovani) velice populární, a přesto, že námět zdaleka nani originální a pvládání budo působil začátečníkům problémy, jde o celkem dobrou a zajimavou hru. Yan











opét joure si musell pockal na dalát projekt od Lucasfilmu. Poslední šívě hry: Indy IV Menkey Island II byly velkými hity

a Monkey Island II byly velkými hity minulého roku, także další případné valeello bylo s napětím očekáváno. V dotami 93 jsme se ho konečně dočkati a zjistili j sme, že bylo opravdu na co čekat. Maniac Minimum II byla posledni kapka do džbánu. Na védomost všom se dává, ze Lucaslilm dohnal Slerru v stává so jojím společníkem na nejvyšší příčco výrobců adventur. Po počátoční nejistoté no z pařby Maminim II stala (ciální eulo-🖦, která od dob Hero's 🕮 astu III. a indvho lití zatím u adventur nemála. imining. Maniaka ii jsom samozfojmč okamžká similal a imilal jsem pro vás sopsal. S minimum to sice nenf takova avanda, 🛲 Mansion (I je 📖 poměrně iložilá, na ktoré by si i skalať pařaní mohil vylámat mile. Najdříve si milet povíme, o kom vlastně pojednává. 🔤 konci rącenze vám slovem amini owamim, kde animi návod, aby ii, co o něj numaji zajem, mohit rychte přestet číst. Komu primětí sahň až do temných počat-

kú pařanského úsvilu, jisté si mspomene na Maniac Mansion I. Důvtipný přiběh : troch hrdinů u simulá bilanáho profesoro Froda a jeho 📭 🖼 manžalky 🛍 y był tak zamotuny, że si z nej pamatuji jen velmi málo. Kdybych Mansion i měl j dohrát podruhó, musel bych na všechna pfijk asi znova. Manaion II je obdobny k případ. Vaši tři hrdinová mají za úkol 1 castavit fislovė chapadio před napitím z otrávené řeky. K tomuto latálnímu činu -(chapadio fotiž zmutuje a ovládne svět) riošlo ale již včera, takže 🐃 profesor 🤄 Frod secpe do přístojú času a pošte do včerojáka kalamitu zastavlt. Cestováni časem je vištik nejistá záležitost a občas dojde k záhadnému zmízení. Laverne se po velkém putování probere v daleké budoucnosti, Hoagio en grobere y dalaké minujosti a Barnard mismne v současnosti. Jedinov záchranou zíracených druhů je možnost positat si věci stroji času. Takový stroj česu v těto hře vyparlá jako normální kadibudka se sedátkem a splachovadlem word Chron-O-John. Spláchne-li Hoagis Mico v minulosti.



STATE OF TAXABLE PARTY. object se Man Laverne na néce použije, apod. V každe | ze třech časových rovin musí váš hrdina vykonał spoustu práce, aby ziskał płivod onergie ke svému strojí a tím ho učinit provozuschopným. Až budou všechny ří stroje v pořádku, vrátí so Lavorne i s Hoagiam do současnosti, aby konečně ; mohli být vyslání do včerejška, kde dojde k utkání s chapadlom. No vidite, snažil isom se vám příběh naznačit co nejjednedušším způsobem a vyšal z toho docela zmatek.

Colá hra ia v podslatě zmatenou komedii. u které se sem tam srdečné zasměje. te, avšak většínou s hlavou v dlapích dumále nad zápletkou. Pokoušite se załadit si nalezené předměty a informace do škatulek (ři časových rovia. Aby vino nalezené v minulosti zkyslo na ocet. který potřebujete, musite jej zakopa: a vykopat v budoucnosti. Aby jste v čase budoucím mohli použít vysavač, musite ze současnosti poslat plány 📾 🖼 o 🚧 ebu do minulosti. Tam tylo plany distripatentovat, vysamać bude vynalozen tříve a dostane 🐽 🕮 všecž amerických mimo jiné se objevi ta v maramani, kde ho použijete, atd., mar. Takovýchto skopičio na vás Lucastilm ofichystol firemadu, va ktoré so budžili přebírantuk timilio, až zulosnoto a přečtete si misuri

S politovánímenském konstatoval, že tem opłakávané nelogické problémy zavedane do adventur firmou Sierra so Mhužel objevily i v temto produktu Lucastilmu Kromě ních se selkěle i s několika ubo-James jako je zam: nemáte kličky od auta. Kde je bledat? Aošoni je osludou celé hry - musite chodit po mistnostech Silencove domu a zavirat dvoto! Klicky budou vloženy v zadni části jedněch i z patnécti dveří. Tomu říkám slovem. které bohužel namohu publikovat. Jinak je Maniac Mansion II super adventura, i mine ine mi vitami managaminana Néco takového, jake čekáni, ak se

určilá partie hry nahraje do pamětí, je . někteří čekall, ba jej i hladali a jiní radši odvrátl zrak, STOP.

elikož se jedná o návod složitý a rozsáhlý, budu používat některe zkratky. Namisto Hoagle budu používat Tjustý, namísto Laverne Hotka. mumie bude strýček a z Bernarda udáiám Bertu. Splachování váci da Chron-o-Johnu budu zkracovat na: "pošti kladku llustému", atd. A budu vém raději tykat. abych ušotki **mim**b.

Tvým úkolem budo wróst do provozii všechny tři Chron-O-Johny v časových rovinách tím, že tím zalistíš přívod plok-Inckého proudu. Najdříve s Bertou olovín Isodíny a podľvej se na druhou část úvodnino dema. Až sa stane časové neštěstí, seber plány zpod náslěnky a požil je tlustému (použij manuát). S flustým jdí do domu, viez 👺 hodin, promiuv al s Rod Edisonom a plány mu děj. Edison II vyto-🖼 💹 🚟 , přinaseš-il mu elej, 🛶 🗯 ziato. Pero budo zvišště složitým propomse, takže nejdříve a něm: jdi před dům ke schrénce, vezmi dopla a pošli ho Bortovi. S Bertou odnes dopis Dwaynovi do prostředních dvoří v prvním patře. Seber startovací pušku Flag gun a jdí do haly v přízemí k obchodníkovi (Cigar salosman). Pusati praporkovou pušku na pravou pušku na stole a požádej obchodnika o olgaretu. Otevři mřížku v zomi před krbem, zažeň do ní ovakové 2000 a seber ja. Zuby, cigaretu a pravou pistoli pošil flustému. S třustým jdl do haly, doj Washingtonovi zuby a sigaretu a přípal mu pistoli. Saber příkrývku (Blaza a púdou vylez na střechu. Zeso komin příkrývkou. Vrať se 🗰 haly a vezmí zlaló pero, v kuchyni **pali**er olej a v pokoji Franklina setur táhov vina. Vino dej Jeffersonovi na zakopání do časevé kapsule, v budoucnosti z něj Mili jíž ocet postední komponent do baterie, ale

Nyni www. ziskat diamant do poškozoného maja sala v současnosti. Přepni tedy na Bertu, 🛤 🐿 🚟 hyné a vezmi odkatovać (Docal colee). Tento prášek nasyp Dr. Fredovi do kato, až si ho pokaži







na stůl. Jen co se napíje, discussió mine Vezmi zi vidaokazetu z pokoje zeleného i chapadla a jdl si promiuvil s Ednou do patra druhého. Zkus 🜃 ni strčii a 🖼 🖳 🏧 68 ji jen 🜃 nezbaviš. Nyni jdl s tlustb- 🖥 chem k Red Edisonovi, doj 🚃 zlaté 🚃 🔣 a olej z vezmi z jeho nový vynález Leveruké kladíva. Jol nahoru do ateliéru Jeda 🛮 Neda. V nepozorované chvíli jim 🕽 vyměň kladivo za Levoruká.Přepni na 📗 Bertu a strč do Edny, ktorá se teď již i www.ide chytit sochy. Vlož kazetu do i videa. Podívej se applica na monitor a stiskni nahrávání (Record). Až doktora odvodou, přetoč kazelu 📰 začátek, 🖼 pni **autori** militar na SP a zaznam si přehraj. Měl bys' zahlédnout čísetnou i a olvírání sejíu. Jdi 🛍 přízemí 🜃 Predovy 🚃 militi, otavli saji a 🚃 BINIOUVU.

Projez krbem v 📖 na střechu a vlez 📖 Main. Uvnit? manual doktora a lano manus použij na **tiesta mate** na střošo. Jdl přod 🕬, kde přívaž lano na strýčka. Vrať se na střechu a za lano zatáhni. A tlustým manu červanou barvu s půdy a pošil ji Bertovi. S ním 🗃 zpět ke avázanému Doktorovi, nabary) strýčka na čerman a prohod ho s doktorem. Přívaž lano k doktorovi z zaláhni za 📆 . 🕬 🗃 Ruchyné a sobor pasou hollo, slav 🖦 tako v prádelně a z růžová skříňky vyndej kychtýř. Projez do sklepa a spícímu Fredovi nalij kalo 📰 pusy trychtýlom. Doj mu smlouvu z trezoru a odpováz votou "Oh, lorgot it...". V Owaynovo pokoji vezmi mizici inkoust a vylij ho Zuřívámu Edoví ve druhám patře 📾 🛚 album známek. Vozmi známku, páseki 🚛 us smiouvu a pošil išminima um S tlustým vtož dokumem do poštovní i schränky. Nyni s Bertou samu kastinasi knížku ne stolu na Fradově kanceláři. 🔠 🛭 🖮 pokoje se spicim mužem a podívej 🚥 iet takahi. Ihned použij minist - dovenou ti diamanți 🛍 🕍 (ö.

Toď osvobodíme hotku visící na stromó: vrať tlustému červenou barvu 🗷 nabervi s nim (v minulosti) načerveno strom vpravo od domu. Jdl za Washingtonem a promiuv si s ním z třežních. Washington strom parezi a haláláke nebude mil na čem 📟 Jako Berta sober kliku ze střechy a pošil ji holce. Přepni na holku, řekni siluži, že slumi do koupeiny - vpravo - z Chronu kliku 🛤 Berty. Vrať 🗪 do vězení 🛊 📭 🦏 že 🛍 lii špatnů. Ze stěny sundej nákras chapadia a lea prolez ma side Přípavní páku na kladku a matimi za ni. Vezmi prapor, ame so do vézeni a řekni

že chceš znavu do koupoiny. Imme chapadia pošli marana u přepni si 🗪 nêj. Nakros 🌉 🛍 śvadlene Betsy Ross v prvním patře na **mana** s předlohami. Holce pošli 1 otvírák na konzervy. Přepní m holku, použy zmutovaný amogá praper mates převlek, jdi slo

For Applications 1993. Type (dy: adventure t-s po-5. ta.5 : **MS-005** : icolòmisti sufert.

Delgialita " Recommende IANATE. Prostinci. Grattka State . L'esty

NO. CONTRACTOR DE

vedoucl a Chon-O-Johnu. Druhý stroj je timto opraven a zbývá me budoucnost.

do pokoje zeleného chapadla, zapni **Mariat** a strč do reprobedny. Sejdi do předsíně a seber kus blitku (billi), který hlomiż odloupi ze stropu.

historického pokoja v jamana potře a kasal časovou kapsuli otvirákom ilillet j a kapsulo pošli tlustėmu. Il nim de; exet med Edisonovi e konečně dissemble batem. Vezmi si ji m dojdi ještė pro kartėč a pro kýbi 🜃 prádelny. 🗷 hazdaju i napumpuj 🐿 kýble 🚃 a júr do pokoje Washingtona. Použij 📰 🗷 🗷 zatéhni 🙉 áňúru - pieritine služka. Rychle vyběhní E pokoje a sabar il mydlo z mad před těho ke louismi, vhod mýdlo da kýble s vodou a manij kartáč na kýbl -Umyjes an assis, firmi podle andresse Elizbezi přivoláš bouřku. 🛭 Berlou je: 🚥 předsíně, vezmí z sime vývěsku "Holp " Wanted" a godi p tlustému. Přepni na flustého a dej vývésku 🗪 Edisonov Vezmi si jeho popromodoma plášť, zak do ish dveri v prvnim palife a dei kabati Franklinovi. Před vypuštěním with-🗷 🚥 🔤 použij baterii. Jakmile Ben vykříkne EGEM, strá BB draka, aby vylotěl k obloze. Uhodi do 📫 blesk a bateni nabije. Nabitou baterku připoj 🙌 🕍

Billok mai noice a přepní se na ni. Jdr prvního patra do prostředních dveří. vezmi bruste a použij je ne strýčka. Strč nėj a 📶 si promiuvit s chapadiem do haly. The same klerou doslanes, použil na strýcka. Vyběhní 🛤 druhého patra a esembli blitok na mandalama jménom Harold, Timto byla vyłażona konkurence. Nyní manii stryčka namaskovat mi, aby vyhrál souléž a nejlopší smích, zuby a vlasy. Pošli skalpel 🖼 🖼 a přepni si 🕶 🛤. Použij skalpal na natukovaciho klauna v hale a weeni chechtavou taraniku. Poší: ji lister a s ní dej krabičku stryč-📟 Smich je Was vylešen. Přepni 🚾 Bertu a pošli sešit (textbook) (listeria). S tlustým 🗯 do kuchyně 📺 špagety a potom de desimble patra ke kobyle. Poully se was sesit a až usne, vezmi si jeho min. Vyběhní na půdu. Použij přední postel, vyměň malrace e rembi audel samus. Jakmite se kočka spila il zadni oostalt, vyběhní a seber ji myš 🚛 📆 gety a many posli kama a prepni na

Bertu. Vezmi vidličku z kuchyná a Booboo 🖿 šuplete stolku v doktorové j kanceláři. Obě tyto věci pošlí holce e přepní 🗪 ní. Booboo použit na plot pied domem. All si small bude have barvu, dej ji myš a seber ji (kočku). Jdl za stryčkem a použij na něj zuby, špago-😭 a vidličku. Tímto vyřešíš i nejlepší zuby a minu. Postupně řekní poroté, m' minu. notí tři strýčkovy kvality a strýček vyhra-

Pozvánku na minii del hildadi ve vězení, přepní vypínač 🗪 zdl a pusť kočku na Přepní na Bertu a jdl do druhého 📷 . Vezmi album známok a 👊 🕍 Edovi. Vezmi si jeho křečka a nacpi ho do musicial most na chodbá v prvníni patře. Jdí 🗯 pokoje sa spícím mužem, zavíl strata, vezmi klátky za missial a del w muži, který před domem (vpravo) mist auto. Jaho pńcioło poużij na żvýkačku v předsíní. Žvýkačku rozžvýkaj (Uso), ziskáš penizek. IIII penizek nateznos telelonu taktéž v předsíní. Automat ma chodbě v prvním patře vylom páčidlem n aktiki penízků celou hromadu. Obn penizky vhod do plistroje Fickto Finger, ktory so mande nad hlavou spače v prvnim mirty. Vozmi si joho svetr, strč ho do Sušičky v prádalně a naházej do přístrojo hromadu missi. Přepni sa holku s svotr se sušičky vyndej. Jdl k mrazicimu boxu v prvním patře, vyndej křečka a sejdi do kuchyné. Posaď limes do mikrovino trouby a trochy ho zahłoj, 👪 budo 💷, zabal ho do svetru. Hodinami v předsiní proloz 🌃 sklepa a použij křečka 📠 im. Stano so menši potiž, imi vyřešíš prom vysavačem. Přepní profo m amil, v předsíní vezmi leták (Flier) pošli ho flustému. S flustým vhod letem w hale 👣 krabičky nůvrhů (Suggestion

🚥. 🚝 📟 prvního patra ke strýčkovi. Vezmi prodlužovák (špatně 🐽 🖼 🖼 a ve sklepč ho použí) na generátor a 📾 okno. Jdl & Chron-O-Johnu a zapoj podlužovék do zásuvky. Všechny stroje jsou nyní v provozu, takže zpět do současnosti. Jako mulani etseli prostřední dveře v prvním gude, eech se zmenáll a similar

box). Přepní se holku a vysavačem

vyláhni křečka z díry. Otovři vypavač,

křečka seber a znamy ho alik do generá-

do nich. Proběhní myší dírou ve zdí a az 50 zvětšíš, manní bowlingový mié. Jdí 🐯 skiepa a použij mat na chapadia Promiuv si s tialovým chapadlem a odpovidej 1,4,1,3. Fuška, co?

ANDREW + IRENA





SACHOVÉ POČÍTAČE III

minulých pojednáních o šachových počitačích jsme se zabývali jejich obecnou charakteristikou, podrobným popisem funkcí vytřpovaných počítačů Mephisto Milano a Mephisto Berlin a jejich anatylickou schopnosti, bohatě využívanou zejměna profesionálními šachisty. Zbývá minitedy rozebrat vlastní hru počítače při partii.

Jak je minut, šachová hra má la táze - zahájoni, střední hru a koncovku. Úroveň hry počítače je a těchto stádiích různá, což je dáne schopnosti programátení vystáhout specifcké

pożadavky příslušné láze hry.

V zahájení šachové partie počítač léží z vynikající znalosti rie, která je předem vložena do paměti. Počáteční tahy hraje počítač automaticky, v pokročilém zahájení začne tvořit již samostalně a opírá 📰 🛭 tom a skvělé kombinační schopnosti. zapojeni funkce "Book" počitač odpovidá wastu výběrem zahájení, které jsou blužší jeho hráčskému naturelu, a militá výkon počítače stoupa. Silnější a mintří počítač Mephiato Berlin IIII navic např. úkotovat výběrem riskantních 🖹 na druhé straně klasicky uměřených Miliau. Celkové můžeme hodnotit zahajovaci fázi jako vynikajíci. Používá velmi aktivnich tahú v cilem vytvoření útočného postavení a rozhodující výhody. Sebemanší chyba protivníka, nedúsledné či pasvní Inhy jsou razaniné potrestany. Immed nema počítač vloženy do paměti netradiční zahájení = mi rozpracováne podobě, znamonité se a ruch orientujo a využívá [[2010] nepřesnosti. nehraných variant, přesto se asi zvláště šechisté růžší vykonnosti budou snažit vyhnout se timto způsobem nerovněmu bou s encyklopedickou pamětl počítače v teoratických wwite-

tách. III. rozvinutého zahájení, kdy jij počítač vybarpal minimi znalosti, je pozi i primi i doblo tod počítačem výhodu. V nékterých izmenut se imi počítače dopoušíty v vtastním přemýštení zament zma a minim na vyspělosti protikráče tyto slabiny poslupné objevovat.

Po plném rozvinutí šachových žigur přichází partie 🛍 fáze m hry. The se there prava and particular a sachisty. Skvětý a misseum nychlý templomini propočet upřednostświe śachovy počitać im słożnych www.ycz zapletkách, zvláště má-li počítač před milital hmatalelný cíl (mat či rozhodující materialní výhodu). IIIII je počítač chopen ocenit výhody, které jsou skryté a mnení m zá a mnika dění. Zde mu přece reg chybi větší litili přecesné sachové inklice. přelstá počítuč zlákaním k získu maleriálu (pésce), kdy dáma počilače su tímto támiom značně vzdahla ze sveho třímu a poslézn byla chycena. Její polapeai bylo a standine managania počilaće mezitahem, který ještě min zamoni jeu prostor. Nelze se divit, že počítać warunisti všechny detaily vedoucí k chycení dámy. spiše by propočital strantanti varianty. Attendanti in me nebezpečí vyhnul a nabízený materiál radějí 📟 Celkovým doporućením ke miesta bis a miestan je omezit prostor pro jeho lizanimi a kombinačni limi. Idnih Vyšši komi se transi jisté snažil zaskoćit počítač simusi aktivitou, doporučujeme i drobnou oběť za militim pravinci výhody či útočných možnosti. Elitetal zpravota vždy přímu eběť kvality (véž ze střelce) - postke výhodu, i když (alo sběl the pake agreements. Historial market making poor since his widzie viożeny, nie manesi konkrétního stralegického plánu daná pozici však přeci jan chybí počítačí tvůrčí lidský faktor. Vzhledem k lomu, že kombinační myšlení počitače převládá nad jeho pozičním www. doporučujeme zvláště šachistům ndát trovné převěst hru 🔤 klidných vod. Nejlepším řešením je zakomi kom nejvice zjednodušit do koncovky, klerou počítač 🔤 všech fázi hry hraje nejslaběji. Ačkoliv i zde sabotaklické zápletky využije, políže má opěl 🖿 stanovanim správného plánu hry a postrádá mtultivní pohled do dalprůběhu partie. Počítač např. zklamal v řešení studiové koncovky v postavení - bíly Kg7, Pa3, b4, c3, d4, e5, l4; černý Ke7. Sh5, Pa6, b5, 🕮, d5, e6 (černý 🗪 tahu vyhrává). toho, aby odebral tehem IIII bílému králi důleždé pole a postupné souhrou svého krále se střelcem 📺 vytěsnil ze svého postavení, neustáte zkoumal aktivní tahy střelcem pocelé šachovníci, které evidentně nevedou II cíli. Při zběžném prozkoumání všech tahů 🖿 🚾 displejí při 🚥 objevilo dokonce negativní hodnocení, načaž počitač tah zavrhl a vice se jim již nezabýval. Standardní případy koncopočítač hraje vzorovů, těží v těchto situacích z vlozeneho programu

Hra s šachovými počítačí min nepřínáší jen kratochvíl. Kdo má zajem svém dalším růstu, má min skvělou příležitost k poznání vlastních chyb a předností. Jedině přesná hra, prohloubená myštankami, které počítač nedovede pochopil a jejich důsledcích, může vást x úspěchu. Počítač nutí protihráče il tvůrčí a bezchybně mi po celou partie, protože jakoukoli povrchnost okamžilě potrestá. Závěrem přejeme mnoho příjemně strávených chvil při hře s počítačem. Mirostav Vilimec, ili Bodlák

EXCALIBUR+

PŘEDPLAŤ SI MNE!

Vše pro Vaše počítače ZX Spectrum /

- programové vybavení, uživatelské programy, hry i literatura
- vydáváme ZX magazín specializovaný časopis
- hardware, tískárny, spotřební materiál pro výpočetní techniku
- pište: PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem.

Chcete Ina avé Amize

prodejna: OD Labe, 2. patro, Ústí n/L, tel. (047)24201 kl. 262

ZNAČKOVÉ DISKETY 3,5" SYNTRON

Pro TY, jež znají hodnotu svých peněz.

HD

Cany jsou uvedony za 1 ktabitku včetné daná z přídnot hodnoty. I kmisička z 10 ka deket. DD

240,- Kč

1 - 2 krabičky

160,- Kč

37,- Kč 2 - 4 krabíči

157,- Kč

podpis:

5 m vice

Plná záruka vrácení peněz při Vaší nespokojenosti.

Vzkaz pro MAPTINA Kusila, DAVIDA Beifa, FCHANA Stankeho a mnoho desitek dalšich, zkratka pro všechny ty, kteši si už u nás tyto diskety kompil.. Vam milo při dalších nákupech poskytnuka SLEVA 1 PROCENTO. Stačí, když na Vaší objednávku připišete heslo "STÁLÝ ZÁKAZNÍK". Tuto slevu dostane kažíý, kdo uskuteční alespoň l nákup za normální inzerovunch cenu.

OBJEDNÁVKY: CHIQUITITA, P.O. 2, 190 00 PRAHA 9, telefonicky: 02/88 07 48.

Ano, zašlete mi na dobírku krabiček disket DD za celkovou Kč.

K cané připočitýváma balné 3 - 6 Kč a pošlovné 26 - 36 Kč.

jméno:

úginá adresa:

C.A.G.

C.A.G.

C.A.G.

C.A.G.

Cacatečník sprogramu, sprilusta do programu, sprilus do programu.

Cacatečník sprogramu Z.A.G.

Cacatecník sprogramu Z.A.G.

Caca





enhle Pharkas byl pôkně tvrdý 🎫 -BR. Několkrát jsem se Rolli zaseki a občas jsem na mia na miamanamikovat některé chemlkálie z manuálu. Kdo však chce dohrát všechny Slerrovky, nemá na vybranou a 🖼 🖷 🖜 hlavu i mili témi složitějšími, jako je napřiklad tahle. Pro zakyahuté jsem sepsal návod. 🚃 sice ještě někalik napříjemných poznámek k táto hřa, ale **minim** sl. lo nakonec, abych vám negokazil zábavu.

Nojdříva (děje domů do lékárny (odemkně-🗈 si kličem) a postavte se za pult. Přijde Penelopa a limit chtit namikovat IIII. Celá první lite hry je vlastně minorim féků podle manuálu - jakási nachutné imilia Remain proti minimu. Neż zacneto noco pachtit w timestali, militali si prociéte hygionikovu příručku: The **manak** Book of Hygione, kterou naleznete v manuálu. Přečtěte si Penelopin recept a lděte ke Stolu Maria de Residente Mi. rtarrixovat 📰 🚟 do práce, zábava 🖿 🖼 určitě noni: 🛲 odměrky (Graduated cylinder): nalijte množstvi 🗈 Termina uvedené na roceptu. Mix nalijte do lahvičky (Medicin-Bottio), zašpuntujie ho a dejte Penelopš. Oalší 🌃 namixujte následovně: 📖 stůl si: připravte odměrku a kádinku (Beaker). Do odměrky nalijlo dané množetví Bismuthu. Enterosaticityne (všechna množstvi jsou uvodona u menuály). 📖 vehách si 🖼 🕬 dané množství Phonodolu Oxitriglychloratu. Obć dejte 🔤 kádinky o zamichajta sklanonou tyćinkou. 🎟 🚾 dejto 📰 piłutkovniku z natiačte 🖼 pilutek. Ty nesypte do lahvičky a zašpuntujte ij. Se třetím předplsem jděte do baru. Seberte skleničku a použijie ji m předpis Nyní zpět 🌃 laboratoře vyrobit přípravok Estrosterane, Bimenthylo, crystels a rozetřete je v Illiania (Mortar) s naváženým Malyraphosphalem. 📖 stůl 🖜 položio někotik papirků. Mírkou (Spatula) zi berte pětloramové dávky

pokládajte je na rozložené papírky.

Pytlíčky dávejte do krabice (Medicine

prescription bax) 🖿 🔤 jich bude 👊 dejte

krabičku medam Ovaree.Z levého 🊃 🚃

před pullem seberte flatovou tahvičku

označenou Preparation G a dejte ji kováři.

CÁST II

Nejprva zaskočte do kavámy Mom's Caffe pro glechovku (Can of Beams). Dále proděte barem na zadní dvůr a vazměte. sekáčok m led a maolcký elixír. V mena svých věcí použite sekáček na píschovku. Před kovámou (vlevo 🖦 hlavní ulici) si: naberte trochu uhli a se stěny sundajte. kus kūže. Uhlí i kūži použijte na plechovku vyrobite tak plynovou make, sie jsou zemořeny prdy koňů, takže si masku občas nasadle z pořádně 🗪 nadechněte. Vydejte se do obchodu Mercantile 🔤 a ze překážky seberte papírový pytlik. Pocesté illi selli limitation nachylejte vátry koni 🔤 pytlíku (prd chylnete, až bude: man nahoře). V leboratoří nyní musite připravit Deliatulizer proti větrům. Nejdříve nalijte magický elixir 📭 kahanu 🛮 zapalte: no strkami. Potom před plamen postavte pfistroj Spectroscope a použijte na 🌃 pytel s větry. Odvažta Sodium Bicarbonate a odměřta Furachlordone, oboje dejte do kádinky. Směs a kádince dolijte vodou přesně 🚥 100ml. Nakonec přidejte 🕮

FREDDY PHARKAS

Magnesia Sulfate, zamichejte, nalijte do lahvičky a zašpuntujte. Držte se přosně podle popsaného postupu a spěchejte. jelikož vám béži **kas**. Hotový odprdovač nallita konûm 📰 keryta a 🖼 🚐 Zampření vzduchu mále úspěšné za

Jořete III kostelu, otavřete IIIIII a Militarte mi na ně zevnitř. Vezměte billi z dírky a vosk 🖿 svíček. 🖬 baru si kupte 🏣 píva = odomknáte ji klíčem z kostela Béžte serve přes most a použite nimata šneky (logika těchto činů mi poněkud uniká, 🖼 budíž). Promísvie 🗷 s Indem Desirable to Desirable on Minister of Minister. ka Militar pp. żeblik. Plesnéji fečeno, żebřík semin semi s klouzáčky a použít W na mravenišiė. Opėt įdėte 🛍 laboratofe a targetta assessed Subsalicylate do Rei-mavku držto nad plamenem, ilikimi nozačne Ne Výslodek nalijie do lahvičky a REpuniujto. W kovárny soberte lano. S lanema s manifesta 2 parametrický jdělo R vodní Maria za vaším domem. Použijte 🚾 ni Million vylozte a kousek výš. Žebřík opůt www.položia výš a vytezte na selecia nádrže. Symbolem ruky stočte z lana lasoa použijie ho 🖦 🌃 vodárny. Otov/eta maličkou západku ve Milita (špatné se hledů) a do manik nalite substanci a lahvičky, čímž vyčistite prinou vodu.

Dalším problémem 👪 požár. 📟 🖽 plameny marriel, neż dosłanou filmanie domu. Vyběhněte před timente, prostate MANU SO SOCIOU. WINDER COOPEIVE DE MANUE a pytie pravou minus houpačky. U pravého www budovy sa nachází maličká provazová houpačka entre programme de la la la la contraction de la la la la contraction de la la la la contraction de la la contraction de wim en Fredyho a « nejvyšším mistě se chytněte střechy Millis. Milli to min jednoduchého, asi = trochu zapotite, než se vám III povede. Se střechy IIII na levý klimet houpačky se militi. III. lideš www. vydejte - na jih od kovárny vejdéte illi bordefu. Livrité seberte fotografia žen, promluvte si s děvkami a člitali počkejte, až se ukáže madam Ovaree. Po nelogickém 🌃 nelogický konec druhé

CÁST IN

Z prvního šupliku seberte klíček, z **militra** au boty a z trubły dominia godina i odemkněte stolek a šuplík uvnití Naleznete 📆 který si přečtěte, 📆 🖚 hřbítov a vezměte lopatu. Vykopajis: nebožtika Phillipa Graves a vezměte mu RMI. Hirob opět zakopejte a kříč dejte úředníkoví v bance. Přínese vám **millio**, ve které naleznete svoje pistola i kovbojský šálek. Teď misti mís dobných ištil od šerifa. Nejdiki mu přineste litera kali z Mom's Colle, 🛍 vám 🛤 🖼 Na ulici seberte końské lejno z pałożte ho v Mom's Corre na sem. Projděte barem na dvůr a přiblížta se k oknu. Ukradněte koláč a vyměnte no šetřoví za čistič zbraní, kterým si rovnou vyčistěle pistole. U holiča si na listek z vašeho šupliku vyzvedněte boty.

E hřbitovu a použite flašky su mo EREMENT SI publici a natrenulte si infilimi na cil. Ve svém obchodě sundejle 📰 zdi medailon a dejte ho Willymu v Marcantile CO. Vyjděta sem a semba se, seberte Willyho núż e mais ho na mas z kosteto. William maintai ucho namazie Mane a Gravesova hrobu. 🖩 laboratofi zapalte hořák a ucho nahřejta. Do kelímku Marianto viożte marianto a oboje zahfej-🐯 Malian stříbro nalijie 🛍 formičky a vydíoubněte literate litera. Teď m můžepřevléknout za kovboje: oblačte si minkli, oblek a boty a nasacha al Calletta della ...

CAST IV

Jděte před 📖 a promíuvte si s British British in any on podivejte mi tentro STATES THE & CHATE MAN SPECIAL WAY při Jakmile Froddy převrálí 200, stielte za sebe na spodní přem tem Vyjděte timent ka kostelu, dajte 🔤 doprava a Emilia vejdéle ka makimi (pozor. Miliam resul vidět). Holiči dojta lotografie estati a bordelu. Vratte se 📭 🖼 a poschodech pestante en Emilia. Resemble od main main na zábradii. Levou iliti gurjděte il salam a vstupie do aliánku se odstřoite lahvičku na balkoné naprob. Postřílejte kovboje 🗪 🕬 a 🐙 budete zranění, subskása al šátek a manitë 👀 🖦 ucho. Až na vás bude milit Pendiopa, Milliam v inventory pretem na pistole a rychie popadněle sludentskou tabulku na Rôlu Raini. Ve militir se mahoupejte, ill se převrhoste, poté soberte ucho a nabruáte ho a zem. Odřízněte s nim provazy. Vezměte šavli 🗪 zdl a poražta Penelopu v souboji. Až se objevi Kid, hodře po něm ucho. A je 🖶 za vámi. Establistic bych ještě 🔤 vyjádříl odpor, který ve mne hra postupné vyvolate. Co se zprvu zdálo jako slibná a zábavná adven-INNI. 58 ukázalo úplně nudnou, nalogickou i ■ nehumomou Manadali Tolik nelogických a zbytečně složitých problémů najednou

jsem 🖼 ještě neviděl a doulám, 🛍 již

neuvidim sessesses klame.











dopisy čtenářů

prázdninách si lide posilají mnożstvi dopisů pohladů přáníčak a podobně Potěško nas že i spousta pařanu s vzpomnéla na svuj časopis a poslarady a připominky Některé z vašich dopisú přišty dokonce luteckou poštou - jejich autori si asi uživatkrás moľského pobřeží pamálek Evropských měst i se prosté moc opalovali a zroven viseli na véšáku škomrajie bolesti ze spálených zad zad-nic a nohou. I my jsala si patříčně užívali rozjeli jsme 🗪 🝅 světa ti když mm pobledtý Martin opět uvital e redakci, byla ram taková spouste doplaú za jame nevěděli čím začk Nakonec jama se samozfajmě řož hodil a začiname pravé tímble, tenhis dopis je vážně nej nej…s NEJhepčki

Nazdar lidi od Exceliburu!

Pled chvili įsem vypnut Ultimu Underworld II. Venku už 📰 světlo Mam prosto to seem in nem nikdo doma lakże múżu palit nonstop A jasth te dolatinu do konce béhém vikandu (tad je sobota 6 nodin) · mam leprye dva gemy 1/652 an náco naučím a pondálním příjímač-4.340

PS will jsom av jak am vodvázalo to ze nikdo pile dopis pred matenhuj a jedtě k tomu pod litvíci. Já jsme před maturitou dopis nepšál -(sem poblha) po škole o shanë) no kdo se v Utime www. svatiku dosial del net la laby mi a hm trocho hnu). Bahutai vytič najevo te is both out maturity (x till) they pilně opskovali v hosoodo vodia gympiu Jana Norudy Antitew my se připravovali BE Paloučku - IIIII my laky ate jinde -LEEL

PPS 📰 bysle nevěřili (ale věříli red.) jak as jadnu noc vyhlassa

Baz komentáfa Stépán 📟 Prahy-Suchdolu prosid JE nejlepti Druhým GOOL plastelam ja 🕬 Vrivra z Rychnova nad Krieżnou od něhož jama sa dozvěděk tyto zajíma vo přípomínky

Nazdar Excalbuh

Dogis vznikal asi mėsio do 27.7.1993 Pinh isto se jesth mare obětoval par stranek na krátký popísečky her rozHODNE Jinde 🔤 🛤 vas se člo u novinkách moc nedoví a klásickojma recenzema 🕮 lěžko mužele: stibnout. Tybie minirocenze jsem videl : Powerplay a by (sem dost překvapunaj kolik dabrejch (hadnocem 💷 il vice) her mi unklo (proboha jenom

so neorientuj podle hodnoceni y Powerplay Je to dobrej časak, nie jaho autor, hodnoti hry tak frochu-

Chtél bych vas with poprosit ornitatie more prevopisane chybi...taky įste psak že Wing commander II je i na Amigu V Casopise BIT jsem same četí 🖮 na Amigu 🚃 mohli byste packett losh to vite urcité? Necho to zbyłęcne shanet

Jasné ze to vime určité Casopisy s sizich same man občas zpožděne informace. Als neshane, 🛗 🕬 🕬

Napisté néco o Amiza - Rad bych věděl něco a tom co a maunia a jestij uz se na ili specialni software Jak je to s kompahbilitos a 📟

Toble si was pindy im pside přemysleli ze napíšeme néco o nových Amigach III IIII bychom vydak neco komplemno. Nejlôpe od pravého odborníká jakym je naphidad ndé kamarad Maxim Krusina, ktery 🕶 nan posediosti tilitatei Amigy všectiny 500 1200 I 4000

Promitte va naniou změnu walka (psano modio) yesté jsem și mi mim vzpomět. U některejch recenzi isou obrazky jenom z mies (Sloepwalker) mi je myskim dies i iby, kvalifou clema a hey termin byt fillet welkey nor

m problém obrazky a white rych her se lob2 nedail (boat' (použ) val liebzer ACTION REPLAY MIKIN firmy Oatel Electronic). Firmy was in neposkytnou w tak minimum niegome mans Obracime so lect, na vás, čie na/s mohi by nám někdo poradil dette postal name tipaci innerent na ozkoušenou? Bude vic obrazku

PS and poplatifate the nabo stary hry, klery ma nevic keżdej magor film-D-Day Alcales: Oroid Polom vam nezoyoe IIIIIII na bry, klery si napide te do www. Lid-Hejte radii rubtiku me napišete Tohie jsau West.

PPS THE BURN IN CASAN DECEMBER vernie spagály a hurá k mini HURA 36 bážímo... ale vážná (1888)

Právě skončil zau 24 hodklovy mará ión - sales sa moji C64ku dopado par ran pësti. Na uklidhënou <u>kom</u>r si předatí EX-17 a imilital jsem na mini napsat pat radku imie skončele m Vždyl Mr. Excelibur je čim 🐠 fim.

an peri V 200 zudechtbyjdt potra Cuite je to prosté manu Jakrmie jsem or kount phym and Excalibers 1984y všechny www časopisu 817 na pod gial Divini - 28 Excellour nevychab r v angličtině němčině domina

arbantring rusting ald Mohl by uz take v jazyku nektereho z domorodych kmenu ze miatry aki-Pet Horel J Karlovych Var

Takovehie dopisy nam délay opravdu radost piństo však i nekola vytożene nephjemnych mewn jako - mil tentill jehoż autor s His Goybrush

ice si v čisle 16 zrecenzoval Lotus IV. a fadrié no pohánic Ja ivin. Je se zde objevuji scenerie z minusych totusu jenze kterého wana zajima podobnost s dis minusmi." Kaldens spide Harms vysleden. Proto vas cho politidat abyste se man nezatiyası alasın upinyon pogrophist. Zauste se vžit do rere permainine treace. Ascort si ziskáta větší okone čteniítí. Ja sám uz znam palany, well filozofia neu znávají právě preje, že jate si jepch obioence promo y vzat za paskal Apple in the second second

Slavnostně to mily Goybrushi skhujeme - - 1998 District Interest of Mich Michigan details at my / MEM vysypou byl Múžeš v byl eath am betall im neithern bith bbite. CELE PRAZE pulce Moravy A DESCRIPTION OF THE PARTY OF T ha to brat newhers, offed a sasum prast . rapa ime l'eba 10% à 10 I JOSEPH WINDOWS THE BEST CONTA I mas interest on a clentile and these me to war and nerapadne attychom détas possoney známym klutum s vetsou resigmou jen pristo de se budou. praydepodobně Hbil a každý si je Recenzed mus jedania OR DESIGNATION OF PARTY AVAILA podie illimite net il co m tyce Lolusu III, jemo și s ilitelli. Jersie liteil, ale podie nás je lo 👊 manuim 5 Crazy Carsilli prosté CRAP

Vojtěch Krupica smíto mijet Luke mirro mental ministry contains 12-nos Quest 1/7 dela problemy a chameleonem na MINISTER STATES OFFICE OF STATE OF THE Real or broke seasons and se na strome objevi pokud um začálku 🖫 🚟 sormer ou seres and promine si s anihomolem a ihned se teleporto. res na ostrov sermy Pokud an- lo nepomitže, kontastu Sienu Help III V MED Questa ill nemoho predat toh Extension Statement on vestice A 42 go to party 2000 to being much redna se o jakousi chybu generamy. Je dobré roh demousee ziskal jošić před ha ne? si s náčelníkem promluvite e zkoušće a wasa na jej tavana 🖼

tomto rozhovoru. Pozdějí se * Ramil již nebudete moci dostat " King Ovestu V jsem se postal na plaž, kde po misé hra chce miss když se snařim rozhačil lodku na pobleži. Po liach neúspéánych pokusech př Graham nemá dos: sil, way looku roz Hačil Odpověď je jednoducha Graham nabude sily když půjde si priginální manual

manuscrip in frage: Luke filici o návod na Éiernam Tahle hra nám néjak imitia, vime su existuje ale novidéli rame ji, Pošiete-k nam návod rádí jej oliskneme

Pisatel Kerry who price its jame its Slovensku kultovni časopis a dočavá V Excelibre 14 (sem v Andrewovom navode na Shadow till the Tille III zistil nepovolenu (na 🔤 reklamu A to viewer I napisy CAMEL BERNIE TO a BANANA is level its PEPSt ito in moj ublúbeny napoj - kili Kola) Dobry postreh Tomu Depache Willie se negiv Andrew je dopošáh a micas ho to trochu www Każder jame nějakej ne? Com reklamy týče ta tijlii samozřejmě povolená a řádně zaplacená

Paran J. Lacine ze západních Cech był pilny a terest podpisy milovniku Wolfensteinz 3D Vacias Jránek Wika Lukáš Antok, Lacena J a M. Milliume se a množme

Pledem metro dopisu amini Vem chiela popial de budeucha aspeñ umamanu baravných stran (Diky шиништ Vas сиворія зе эт кийті upi a ctu no pravidelně. V Excaliburu jate silbonali vydat recenzi a navod ne Kings Quest III a line Att. Zatim su mužu istali na hlavu and legislated a train % talk prosimi promin Editor koukem vydajte minis racenzi, nabo poradie jek ne to ...mil) dalsi problém se tyka 📰 🖽 🖰 (Outsit - Andrew) Neni sa jasne jek the polocit vice prodmeto make Viz pryni část návodu i levet tř bod 15 Do rapadn. rieny viotie napodnou Bill Market a Hit IX Takes z Azur Tower Kdyby and mi wasta poradit, budu rada Martina Podešťová Praha 4 Branik

Zenské ďalší ženska: Dopisy pařanek se začinaji mnužit dáváme si je stranou pro šlástí. Jasné ze poradime vždy - službám. Tim mamma "vložie najednou" Androw nemystel nacpal and dosloya najednou do pilate ve mysiel musiel & yeci cpar do pitale PO message at its budget mit všechny pohramadě neboli NAJED-MINE Co me Kingas Questo III tyks three vydavame weeks A no sty nam naši mužšti palani pseti v žeh skem lodé v domnání že pri litera hned vyhováno!

PĈ

Vážená redakce Excaliburu, jsom 🧰 kluk klery spíš mysli na holky ale nemohu nikdy zapomenoul spusiti svuj počitač ZX Spectrum a vrnid se do svých chlapeckých let a zahrát si nějakou lu nzu. Váš časopis mě ale doslova přívedí k tranzu. Když lam vidim tu grafiku her a porovnani ji s gratikou mých hec 📰 🗯 prosté chce vykliknout 🖮 📰 🗷 nadheta Jsem na vojné zie žádnou prodojnu ras Sega Mega system if to pemame My vojaci ši IIIII taky zahrajeme hry - automatech, ale kdo ma polad hazet penize, když ti to muženie zahrát v kasarnách zadormo. Zdraví ZX Spectrak Piža Radok

Nant same být příliš santimontální. a myslet na navrat do chlapeckých Známe spouste starších hernich manuaků klere vůbec nenapadne že by byli nějak dětinšti hrál si můžou všichni ne? Všach paranům v zele mine posilárne mnoho pozdravú at vojnu přežijou v pohodě a ve zdraví PS tasujete taky erámi joysticky?

najviac mi v recentiach chybilju označenie najlepšej a najhoršel bry mesiaca - alebo deneho ĉisti. Excelibulo se le to bezné nie lun v ostatnych západných časopisoch ale at a uponom Bite (texy bratish) rky časopis a všetkom matematica. nie e aktualnych hrách). Myslím, 2a na www.r.e takých HIER* wa Alien III a Baiman Returns by me hodila koklavá vizitka vartijúca hráča a hram ako Body Blows B Chaos Engine nejaké pulave oznacenie typu OUR 86ST As toto som my

Másledusi nákrosy síránek. Tento puri ak nam postal dopis o mnoho delšt úpině narvany ruznymi ziepšovákami a připomínkámi Milita z nich sa nám i liblio a zkuseme je zavest

Ondřej Kuběnka z Lanškrouna námi postal zajímavé informace

Nevim www vite (Nevime Red.) iss te Space Questu V se da optimita pri A SO JAK DEBRODISIN THE PROPERTY OF THE PROPER bem date ove nejprvá mímo svut sesif a postwize on shall sousedow vochinin kay as polotujici hlava nedivih PS myslim 2e vydávat návody nie fizy na domaci automaty non- právě najš restnější něpad Každy kdo si koupi ntu ta 🔚 Kës netrude dozajista making tim że na m vyżej navod и Ехсийдити

Tento Buse tak trochu nechápemo proc bychom neměli vydávat návody na krymější hry? Jadna hra 🚥 Amigu a na PD stoji v průměru 1200 🖼 nikdo (rospoktivo skoro nikdo) si nn. mile návody hestážuje 6 km i pôt kou in to dobby lip. blky

Zdravim starou gardu lermopalanu neboli zadakci (Uff. dlikv za poklonu ICE) Jsem s vašini časopisem pos kojan ala weze nákterá navrhy distá-

Sales and restrict to the sales

Vážení čtenáři.

they married proof softwar to their publicated public to a night somere's firming & H Complians. the involvent kratké přepomenatí pravidel alpeople hima mase threshis starks a trislete hi in fescou ou kores pondendano listka spisiti · la ponemi littery ma typi sentiminho tropiterinickia, builete vulturent de skissosum Kalabich deset výherců z kalabichoto la postapirje do lamedacho stowho are latered by instruction there. went tooks a jeffert wilde in rechess much medical or visits Jeni AMIGA COTY

definence (Billion) occurred agreement rather to the control of the experience of the section of the experience da kristayka

I fishen preksupenim je to tentokrat pokinter by a brist representation references a supplementation Souther up to tests, along the done that some \$7. delive independent exercises and post rocking. Maximi by terminate to belonguated and المقاصلة المنافعة إيراده

Dues of post burst end aspelle to a Grow Silmatelly ISHAR - ISHAR II Apparential of all sales an interest of damps in firms Nilmarilly ktery variety seste pred. Vale sedakte a kingling with "

purely property of the standard for the property of the standard of the standa or program is of taxto assolution or his BL SC S. cas buderne oper roke or roses to monation. CRYPT forms. ELECTRONAL SRTS By bei at Zaford Biblioten by No 1886 tonk . Pendugmano:

> are first to the providing the stage with the with him appropriate problems are also with REDICAL AMILIA COTA

v. yes VisA karta. Segment adam in Sithis Bendlova 1 Bind 513 (X rspolehtiver zastudilen Słovensko!!! T Režňák, **AMIGA** Fr. and 1.65 a transfer enduration AT 256 T MHz Vortex Afonce 21 3000 - Kć Pův c 7000 Kč Te 0445 22774

Commodore Amiga 1200 a 800. Cony 14500 a 2000 Kč Monitor Com SE cand 6500 Kč. Tel 0616-6824 A A STATE OF THE PARTY OF to make the delicer AMIGA 500 - 7999,- KC AMIGA 600 - 8289,- Kö AMIGA 600 HD - 11999, KB AMIGA 1200 - 15499.- Kö Districtly 0,5" AM SKC MM Kellinks. BASE 210,- K6/10 K4/09 VOLEJTÉ - FAXUJTE - 02/7868 Všechno, co chodle věděl a progra meet a hrach pro Atari ST, so dozvte v diskovém časoplsu NARSIL. Cena: bez disku 26 Kč, s diskem 45 Kč. V ceně je započítáno poštovné

> Můžete také volat: EMPTY HEAD 05/571 682. Production of the second The state of the s

e balné. Informace a objednávky

Karel Rous ml., Fiŝova 22, Brno, ...; 00, NARSIL? Nejlepši vorba

všech, kdo netouží po kilech čásop-

sû a chlêji jen ty nejlepši informace.

tigm Attn STE's monitorem SM www.oldgames.sid

většina čtenářů nezná redakci (Andrew, Ice. Lee). Mohli byste otisknout několik fotek s popisem, jak jste k léhle spaleniné vůbec dostali Usetrite tim, podle mne, mnoho představ členářů. Já si vás napřiklad představují takto:... (Následují hrůzy, které odmítáme otiskovat - Red.). Lukás Zimmer, Litomérice.

Jiny gamesník píše obdobné

Váš časopis se mi hrozně libi, zvlášť od të doby, co se nam tak pëknë vybarvil, U nás na VŠ mila hodně svých přiznivců (To im panačku čtenářů holky, vojáci, "svobodní" Slováci a leď také vysokoškoláci, jen tak dál - Andrew) a nékteli jsou na svůj věk ještě pořádní maniaci... zrovna mě rsapadlo, co kdybyste trochu představili všechny redaktory v některém z dalších čisel Excaliburu, at' vime, s kým máme tu dest. David Peroutka, Jan

Abychom uvedli véci na spravnou miru, terrendi jemo se, že se vám v nejbližší možné době trochu představime. Možná už přiště, ař se máte na co téáit.

Jiří Jákubec z Bořetic zvaný Raving Player mimo jinė plika toto:

Který cvok napsal, že simulatory jsou najlepši (Jmenovitě J. Dzine), nejlepší jsou přece dungeany!"

Tak pe chlapci pákně poparie, další:

Mili pařani, ležím doma v posteli a podeziením na záněl mozkových bian a prosté nemám co délai, mu hodi jsom se vam napsat...nerozumim tomu, jak so takova siatanina jako Wolfenstein 3D mohla dostat na páté misto y hillparádě Excellibury. mě stačí už jenom to, že tírma ID Software grodeva všechny apizody zvihšť. Asi proto k žadne z nich neudělala pořádný konac (dokonce ani k wass opizode). Mimo PC mám laké přehrávač video her BEL-Game, ktorý prodávám, abych si mohi koupit Ullimu Underworld II. jestil se toho dožiju. Prominte, musim končit, protože 🗯 mi dėla hrozná špatná.

Wolfenstein IID je sice pěkná vác, ale máš pravdu, že původně freewarový ID szil se nyni snaži vymačkat ze svých příznivců co nejvíce peněz. SAMAS je lepší 🖩 koupil Ullimu II za vyhodnější canu · říma Origin prostě nemá zapolřebí obírat pařany o finance a vymýšiel takové ubohosti, jako prodávat Últímu II po částech, apod.

Váš časopis se mi veľmi páči. Je Super a Number One medzi časopismí o počítečových hrách. Páči sa mí, ## o hrách, ktoré predáve firma Vision, pišete recenzie i návody. Aspon nemožeme kupiť mačku ve waci (znamená "koupit zajíce v pytli" pozn překl.). A preto; len tak diriej. chlapci.

Som lanatikom na dungeon (v tomto momenté Wizardry VII), stratégie (Dune II) a občas aj nejských advenhur Preto by som bol velmi råd, keby ste uverejnili incanali i Betrayal at Krondor, Legacy, Summoning, atd. Matej Evinic, Novè Mesto nad

S tou kočkou v pytli máš úplnou pravdu, Vision měta z tvého dopisu velicu radost.

Jan Krystyn, jehoż bydlište nebudeme v jeho zájmu specifikovat, se ista ptá "proć pišete čity 🖿 Assassina, když si můžete čas i životy zablokoval při nahrávání v labulce. To jsem min lii nandaê ".

Milý Honzo, to tabulko ke hře Assassin přidali počítačoví pirati, kteří patři na mříže a tvůj dopis je otovřenym přiznáním, že 🗉 od nich nelegáln soltware kupuješ. Trestného se tedy dopouštiš také ty, but příště radůji nikomu neřikej.

Petr Mynafik we Vsetina mim postat dobrej typ, který tímto předáváme tako Yam, nasim paranúm "Pokud někdo s redakce má Estali a chytá stanici Sky ONE, af se určité podívá (nebo nahraje na video, tak brzo nevstáváme - red.) Ille - Pá v Illes na polad Games World:

Pondělí - zaposy pařanů. Uterý hodnocení her, Středa - soutéže, Civriek - City a finity a Patek - mining patanú se superpatany. Dik za tip.

F. Trenkler z Presova si must rady u konce hry Fascination, Odpověď zni: prohiední si pečetní pralen (Signot ring) a napiš si datum uz něm vyražené. Nyní se podívej na zvěroknýh a restava příslušné mumora ni podle dalumu na preteru:

12 hadin odpovídá dalumúm od 21 cervence do 20 arpna

1 hodina odpovídá datumúm od 🖽 cervas do 20 cervence

2 hodina odpovídá datumúm od 📳 května do 20 června, atd. - přířaď si datumy znamení zvérokrutku.

Dále si mikroskopem prohlédní lampu, na které jeou vyryty noty H.A.D.G+.E. Usodni k varhanům zahraj příslušné noty (klávesy varhan odpovídají slupnici C.D.E.F. G.A.H.C), vyvýšené G» je šiemi klál vesa vpravo III G.

Po táto tas la operaci un ti olevie tajný vchod. V tajná kobce vytáhní vézni zapalovač z kapsy, 🗯 mu na ruku prsten a podpal zapalovačem noviny. Fascination je minulosti...

Nakonec ješié dotaz: Milital Novák z Prahy 9 il nevi rady are hrou Halk na Speciru a my také ne. Stále juring také nehýbli s prokletým Maupiti falandem, pilset

Valle redalice

game centrum

DO ON MAD 8005 V.7.2.... 1951NGC 000002218

PROJECT: GUAS CENTRON

Taleni chenáh, po keutű ndrake si docs huderne opét povádat a GAME CENTRUM. Jak june shibili sekletem z přeskohkrejscích EXCALISU Re. principus does rechever e acypavelandysich s povolaných. Ones si hudeme povídat Karlom Papikem, files non designation hay BURNERS PROPERTY GAME CENTRUM. který je ambochil do tokou umom remininější než bilokoh z nás. Rozhavat připravil ICE (v texto orručen neobvykle -l-) o Karlevy ndpovědí jsou k vašemu překvapení nenačeny Bi-, Także minimi communiuje taży:

E-Aboj Karle

L. Nafe Octobé tobo o tobé zatim moc nevi, ale předpokládám. Ze tvůj visomi řívut ponecháme protestim stranou. Mažeš nám tedy říci tions of GAME, CENTRUT Poked and, zapinesle by mê, jestli ješté most sousom počnar hardware, o kietem jamy Shoulde ordenil w předchozích EDXEAL BIE HONE.

K: Ann. + zisade zéstaly ptodynatot; ucjiel krokru AMIGA 1800 s nobokarou, jako server pravděpodobně AMIGA 1869. s s MB RAM a obrovským hanáliskem,

Donordym, to nersi mee technicky

E: To liste ne, all sponzor tohoto projektu, firms A-R-Comp. a.s. Irish. Je počadavky na Deposition private project implications

I: Table Mirri steamin sente a folious grap-

K. No. pe tak minut. V podytatě se počíto s tim, że cely sysiem bude koncipován jako akin modelovatelna stavitmer, le moter, s finna A-B-Comp.a s. 32 o Stelless leherem doknoce ovažuje. Je imenti, jedomi, ve vedaand budouenosti, key se GAME CENTRUST narėdėi, bude maimi genetai nėjakų miest Siliene bud jako server, nebo dokonce jako

t. British 121 H. Opukuga, že jde jem u myšlenky, mkala a cralica. V sopčasné alobě roději rechodeme nic alibavat.

I: Excee, nebudone shipson a leknime si, jat. bode lua vypadat po technické uránec.

6: No amora jel Militaril a programitory balls hra vypadat jako scrulbajtel dangeno, padobné DAG LEGENDS OF VALOUR, ULTIMA ENDERWORLD & DOOM

t To in basease!

S: Ann. Kromé toho se počita s profita a usnimy. Heale endy view derived, take built we built papříklad rozblížel z věřičky m naměsil. Situat pre-schodoch realtons a dolfs and.

Doble, takis zation be operationing ale ted seed urgering (64)e sministring na bucesi simus dist. Takle, isdood ledens, on ou vitedne o loos region svette de "

6. Durar se saudini klasa přeplevnina na sa, abscelly saidt byt sai madni nejdákládnéji propracowin, aby physelu objevovana hrid vydrželi nejwórd pili teku.

K; No prosté dost dlouho, Zakladnich informaci potlebnych k ovladnutí bry je relativné mile ale god posrchem lie najii spoosiu adánlivé nepotřebných a bezvýznamných, ale hru padharvujicích a sajimavych informaci. t To zoo rojimayê

K: Vezmeme û tlebu vlastni svêt - pokusime se, aby so mostl dynamurky vyvijet, měla by se stridat zočni obdobi, mohla by začit valka, hladissessi ĉi podobne radovázky, a 10 zu prispens Ei bez přispění hráčů

Celý svét bode tvořen uržitým knatinentem, složeným z někulíka zemí, z nichž jedna bude centrales, maximalne vypilovana. Mame již hotový vystěm vlády, policie, ekonomiku, eerby torlière instituce, systèm informaci, system viry, kalendat, attalant toenich obdoni, historii... Obyvatelstvo a rasy jsou logicky cormistrity v závědostí na hostoni, podminkách aid. Máme vypracovanou floru a faunu... I. Kyticky, zvilinka... Doble. Vělini, že jste si na prostředí dali opravdu záležet. Alé co jedsenlivi hrači-pestavy, jak se bude pracorat

K: Propi autust je sice autust, ale pedstajni. No roedil od informaci, které jame vám poskyth minute nebude extentival povulant ALCHY MINTA ale imensi jej ZAKLÍNAČ

I Ano, to opered beal (a) podstalné K: Kaldá postava bode mit pochoplicíné rasu, pnena vihled, povolání a z ného vychtrející speculini salvignosa

I: Môfel nám pro zpeuřem uvest příklady idebin specialisish schopnosil?

K. Ale your stade nalestown jeden z mrjedi sektrk. Tak (Jeha postava MENTANT - mame Edy "derické Ole" sprohiati stěnouž, "přetlačevání opřanutí někoho učce udělat) nebo raková klasická figura jako BOJOVNIK version abuse. Jastraiovani, produtora smet" and KOLSZELNIK moze case pourts kouzle sysola dvojnska "secha bode mit tado útočných kourel,

I: Nebude některým hráčům smotno bez jejich reliberach vlastnostr? Nebude někdo válnější a puri slabir!

K: To v zadném připudě. Základem je to, aby skechny postavy byly rpočátku stejně silně a jejich schopnosti závisely ku na jejich zkuwest. Nikdo nebuile fiandicapayan Uvedu příklad. Když hráť dojde před zamčené dveře, anni je umět otevřií i bez klíče. BOJOVNÍK e vyrari. ZLODEJ pouraje paktić. KOUZEL-NIK použuje kouzlo na mpyštým dveří

I: ... MENTANT dvelml projde, Chápu!

K: Skorie! Krome tobo jsou tady vlastnosti, které máře míš každy.

I: Jak to ptijde

K: U2 na attitute, při generování postavy si lie vybrat social kladné vlasinosti. Vychdzimi: e toku, že ra všechno se mosi platit, a tak hrač, ktery si vybere určuć kladné schopnosti si bode muset tybrat i swige chyby, any byl cha-למנביניתיני שנובין

To je chytré. Můřeš nám alespoň nastinit pôklady takových kladných vlastnosti, které lze Looph

K: Jistě, jase tady dovednosti Jako "vycftit nebespeda", "superslucia", "semgen", "vampifraction, supersylentate, hading v hlave. I: Ehm, VAMPIRISMUS - 10 budnu hráči billia po GAMI CENTRU s upilimi zeby?

K: Ne. jde jen a vysávání životní energie postav, ne krve hráčů.

b. To so mi ulevilo. Takke jesté nějaké zápomě. viastnosti prosam,

K: "Zāvislast no dragāch", "epilepsie", "Pavran" "Spains grak", "marák", "kleptománie". "kryściyosa", "otylost", naim pokraco-

I Ne, diby upine jai me plesvéději, že neponecháváte nie ndhodě. Nebude to ale příliš realisticke." K. Bludet

I Aha Dobte Nakonec ještě několik slov k systému bojů, nedukážu si představit, jak

hade hojavas testi ladi... Montent, to je jittý sešíť, mumlá Karel a po

chvili poloračuje,

K. System není jeláč stupnovníné vylešen, ale mystenknye je vše jasne Binje budou předevšim jednoduché za ovládaní, aby nebyl i áplny začátečník ztracen. Při souhojí hnile razhodavat rychlust, kvalite bujovušta a strategre boje. Lze útočít a bránit se. Velikost oderu ravisi na provni, povolani, sile, zbrani, burgusa z obrażnosti, při obrané se stosí bežnit ta část těla, na kternu je útočeno, záleží na benênî tê části têla. 🖂 🚟 ilnavê aid.

1: Prebopil jsem, že je tu vešlce dobče propra-

K: Ano, a to není zdaleka všechno - například kyldý sácah ma svůj následek, jako třeha useknutá ruku, rusha či poškození benéní. Jetody ještě několik...

1: Zadrž, nemájne totik prota! Mari jakový poets, že to bude příliš složitě, nemyslíš?

K. Vůbec ne, u mě rabírá vypočítávání zásaba z dderu necelé dvě hostě popsané strunky A4

K: Ale in hráče nemusí vůbec zajímat Člověk prostě přijde a sekne. Proč zasáhl tolsk a tolik veset nemani. To je prave to, o čem jame mlavili na začátko- pontikání pod povrch. Casemhidê pochopi, proê je tahle zbrañ tak tilul, proè je dobré mitit na Ho a ne na hluvu a speasia dattick malickness, které zvytují právě ten stupeň reality.

f: Stejně hy mě aki zajdinalo, jestli se domněvas de vase has hude i pro todového hrdče, který není RPG znalý?

iii. Znovu opakuji, że system je tvoten s tim. ahy zaklodní kostru byla jedocelochá a pochopitelnii, ale tim jak bude člověk pronikat bloubėji pochopi dabti a tirti souvislesis, informace, devedposti. Także se dá Nel, że postupem času se ze račalečnika stane zkušený RPG hrac.

I: Délaiji ti za informace a na kanset si precejen neudpostini jednu všetečnou otdzku. Także kdy se plánuje zahájení a kdy ty sám zahájení očekávak K. Oficialisi problisioni satim nebylo vydársu,

ale nuit isusbol mazier je, że první nevetejné pleyfent by mobile byt zachtkem roku 1994, ale avidlme, opravdu je předčasně hovotit o tenninech a dávai závazné slihy. I: Výborně, děkují za rozinovor a budu doofat,

že se anos u setkárne v některém z dalších EXCALIBURG nebo rovnou v GAME CENT-

GAME TERMINATED 500 OFF

C64

Profesionálně na C-64 s prog. balíkem GEOS (64 disku, čeština) -ARDAN, 276 01 Maria 2849, Tel: ODYNKI OZBETYCH.

Prodám hry něa C-54 na disk. Seznam sa 5-6 Kô známku. J. Stanko, B. Martinů 1700, Teplice

Prodám C64 + tape + 2xjoy + dísk. Clare 1541 + liskdmu xy4150 + final 3 + TTC + 9 kazel + M disket her a 8TV Grundig uhlop, 70 - celkem za 13450 Kč (i jednotlivě) - vyměním hry, nebo koupím III) a monitor an A1200. Volejle od 24.9, na tel: 02/7915343.

Prodém C-84 s příslušenstvím, Cena dohodou, P. Paris C. 246, 759 13 Kunčica p. Ondř. - předvedu.

Prodem C64 see drive, magnetofon ZX joystick, hry, levně, tel. 724182.

SINCLAIR

Nabizim hry na ZX Spectr. SEznam za 3 Kč známku. Levnět Pavel Kozák, Na Výšině 3221. Havl. Brod 580 01.

Hladam přítele pro výměnu her a AY-3-8912, na disketach

Prodém na Odaktik kazety s hram-

1 ks 55 - 90 Kči Soznam zaštu zdarma, M. Adamsk. Bořkova 567.

ATARI XL/XE

Nejnovější textovka po Atari FUXZ w tu! Zničeni sborovny u možnosti výhry! Film ma adresu W. Whome Kadlec, Lidicka 178, Cas. (kade-) jovice 370 07. Nevahejtel Prodlim kazetu C-90 pinou nejlep-

E(f) lestovek - Folbalový trenor a mental BBB/ za 155 Kč, A sport.

144 a original hru Campaign zs 3.5° a 5,26° amilia V. Mathauste. hrp he sauete C on fetour, none; IE 800 Kč, Tel; 041 444 55. P.O.Box 71, Pizen, 318 71. polit sector box ze 100 Kč. Tel 00/7915399

OSTATNI

Prodám špičkový program na tvorbu 3D-her Construction Kit za 130 Hd s obsłużnym programem a kazetou ». postovné. P. Drkula. Tyršovo nábí. 1705, 756 61 Rožnov p./R. Nevahejte,

Problem ext. modern Lungstene 24001 MNP5+seldový kabel, firok starý. málo používaný za 5.600 (donode). Možná výmena za lurbo kartu pro AS00+ s 68020 do 10.000 Hz P

Silipan, 536 63 Chroustovice 200. OG'89 s analogovým rozhr.

a magickými možnostmi + kaz, 🖅 🖟 + 8T100 + joy + hry, programy, T Nomec, Sustova 911, M. Budějovice

Kolgain E., G-S., 100%; stay = 160, KG. Specifia, M. Blak, Purkshova 658, 293 O'l Mr. Bolesley.

Prodám Nintendo GAMEBOY » 3 hry (Totris, Dr. Mario., KungFu master) (2990 Kč). INF. Ludvík Příhoda ml., Máchova 356, 471 27 Stráž p. R.

Program vyusy jazyků + slovník. Obsan: slovnik (obousmir.), véty. dove gram lastavil obližnost oca

10000 hossi (každý jazyk, buď A sobo Ni, mozoo program si enyby, dba na odstranéní. Prog. Land Plus zatteme za 199) RAZIGIER » C. released Uvedfir typ mile tabe I/BM IFC, CERnmod:64, Amilga. Alan Man, Manuel, ZX SPectrum): M.K.C.S. 121, 181 00 P-8, foll Billian N., No.: 2354314.

Až 50% sleva na plośnou in zerci v Excaliburu!



LRE LRE LRE LRE

Firma JRC si Vás dovoluje pozvat do nově otevřené prodejny s výpočetní technikou ve Vladislavově ulici č. 24 (u obchodního domu Máj, stanice metra Národní třída

Nabízíme Vám následvjící sortiment:

Atari 800XE, magnetofon, disketová jednotka XF 551, Atari 1040 STE, Atari Falcon 030

C64-II, magnetofon, disketová jednotka 1541-II

Commodore Amiga 600 Amiga 1200

Didaktik Kompakt

EPSON

Slimate Fantas

další programové vybavení

konfigurace podle Vašich požadavků

originální i public domain hry (včetně nejnovějších pro PC)

joysticky Quick Shot

DOPLNKY

od firmy Sunnyline boxy, myši a další doplňky pro Váš počítač

DISKETY

diskety FUJI, MAXELL

NASE PRODEJNY:

Viadislavova 24 110 00 Praha 1 tel: 24 22 86 40

Chaloupeckého 1913 169 00 Praha 6 tel: 354 979 fax: 521 258 velkoobchod i maloobchod

Belohorská 75 169 00 Praha 5 tel: 350 306

zastoupemi ve slovenske

OD DARGOV 040 01 Koŝice

kancelář Južná trieda 48 040 01 Košice tel: 095,750,429,430, fax: 095-765 428

Hlavná 134 1. patro

080 01 Prešov

Velká doprodejní akce EXCALIBURU

Až do vyprodání zásob, nejpozdějí však do konce letošního roku, si můžete dokoupit STARŠI, drobně poškozená čísla Excaliburů od čísla 7 do čísla 17 přimo od vydavatele za mlmořádné sníženou cenu 14 Kč. Při současné prodejní ceně Excaliburu 29 Kč tím ušetřite vice než 50 %! Poškození jednotlivých čísel není nijak velké a nemá podstatný vliv na užitnou hodnotu časopisu. Minimální odběr je 6 čísel.

Nová čísla

Předplatné nových čísel se zjednodušilo. Jednotná cena je 29 Kč na číslo
včetně předplatitelské přilohy Excalibur+. Můžele si předplatit až dvanáct
čísel dopředu. Příklad. "Ex 19 - 30 = 12
x 29 = 348 Kč." Současní předplatitelé
budou Excalibur+ dostávat také, rozdíl
5 Kč automaticky odečteme z výše
zůstalku na předplatitelském kontě.

Starší čísla

Cena za jedno číslo je 24 Kč. "Pokud si předplatíte 6 nebo více starších čísel, získáto jedno číslo za pouhých 14 Kč. Příkled: "Ex 7, 8, 11, 12, 13, 16 = 6 x 14 = 84 Kč."

Jaka cisla mame na skladě? EXCALIBUR

7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 (1 kus za 24/14 Kč¹)

AMIGA MAGAZIN

2, 3, 4, 5, 6, 7 (1 kus za 14 Kč*)

AM disk 7 (36 Kc)

DSOBNÍ POČÍTAČE - 10 Kč

TASKA EXCALIBUR (hjen '93) - 29 Kč TRIČKO EXCALIBUR (11 '93) - 180 Kč

Do 4 lydnu po zaplacení složenky obdržite objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosime Vas, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychlejí.

Slovensko

vyřízuje firma L.K.Permanent, spol. s no., p.p. č. 4, 834 13 Sratislava 34. Stačí výše uvedeným zpusobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy A.L.L.PRODUCTION. Důležítá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10% (odlišny kurs) + 10 Sk (bankovní převod) Misto 348 Kč tedy zaplatite 348 + 34.80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel čísle 02/291925.

PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

- Kromě Excaliburu budeš dostávat n a víc ještě stálou přílohu Excalibur+ (u tohoto čísla má 16 celobarevných stran, nabitých skvělými návody).
- 2. Nestane se, že bys nesehnal Excalibur nebo Excalibur+
- Pokud si předplatíš Excalibur teď hned, dostaneš navíc z d a r m a též Excalibur 18+ a 19+! (současně s Excaliburem 20+)
- Pokud si předplatíš u PCP Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíci zdarma tašku Excalibur+ (říjen '93).
- 5. Pokud si předplatíš u PCP Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát tričko Excalibur+. (Každý stý předplatitel! - prosinec '93)

Budeš spokojený.

BUDE TO MÍT PRO MNE TYTO VÝHODY:

- 1. Budu vycházet pravidelně a s přílohou Excalibur+.
- 2. Budu spokojený

Chcete získat Excalibur 18+ a 19+? Předplatte si Excalibur na 12 čísel!

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

- Na složenku typu C napište adresáta:
 PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
- Čitelně vyplňte odesílatele (včetně PSČ)
- Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" s r o z u m i t e i n ě napište, jaká čísla si předplácite, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte.
- Zaplatte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.

Excalibur také od firmy A.L.L.PRODUCTION!

Firma A.L.L.PRODUCTION je známá jako spolehlivy distributor několika desítek časopisů, mezi nimiž nechybí Mladý svět, Reflex, Betty, Betinka, Parabola, PRO, T, Receptář, romány z vydavatelství Ivo Zelezný a další. Pokud jste dosud nebyli zcela rozhodnutí o správnosti kroku předplatit si Excalibur přímo u vydavatele, můžetn využít služeb A.L.L. Postup je shodný, pouze apresa je jina: A.L.L.PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).

KDE KOUPITE EXCALIBURY

KLUB 602, Martinská 5
PRINGTON, Jindřišská 27
PRAGO-ATREY s.r.o., Václavské nám. 41
RŮŽIČKA-KNIHKUPECTVÍ, Na Příkopě 24
APRO - PHILIPS, Jindřišská 12
GRADA BOHEMIA S.R.O., Dlouhá 39
MULTISYS - DIREKT s.r.o., Vladislavova 6
ORPRESS S.R.O., Václavsku nám. 7
PC SHOP, Vladislavova 24
FAN ELEKTRONIK, stánek Bítá Labut
120

PC SHOP, Vladislavova 24
FAN ELEKTRONIK, stånek Blid Labut
120
AMIGA INFO, Sandy kan 19
BASIC s.r.o., Jedna 19
BCD s.r.o., Žitná 28
NEOKORTEX s.r.o., Bělehradská 98
130-100, 100
COMPUTER-CONNICTION, III. 145 46, II-4

VUZ s.r.o., Bělohorská 70, Praha 6
PROSPERT, Bělohorská 75, Praha 6
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
A-B-Comp, Veverkova 28, Praha 7
Prodejna tech literatury, Bílá 90, Praha 9
REN, Věšinova 5, Praha 10
DIALOG, Kubánski nám. 5, Praha 10
300
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň

HOOKS & SOFT., Flod Záhorskem 27, Plzeň MULTISYS Plzeň, Pětatřicátníků 22, Plzeň PAREEX, Lannova Iřídn 49, Č. Budějovice M-CENTRUM, Kalkusova 1123, Tábor 400

ATRIS AGENTURA, Jiráskova 602, Kadaň MULTIBYS LIBEREC, Revoluční 66, Liberec STARLIT, s.r.o., Klášterní 464, Česká Lípa ALIAS, Pražská 32, Liberec GERARD, U Stadionu 1563, Most KNIHKUPECTVÍ M&V, Mírové nám. 25, Ústí n/L. 500

SDRUŽENÍ KITKA, Smelan, nám. 1975, H.Brod PRECISOFT v.o.s., Ulrychovo II. 810, H. Králové 600

AUTOCONT MARKET Zižkova 7, Vyškov FAKULTNÍ KNIHKUPECTVÍ, údolní 53, Brno-KNIHKUPECTVÍ DOČKAL, Česká 32, Brno-KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 41, Brno-ZOŽ

SINCO, s.r.o., Pansan 8, Olomouc DISKONT, s.r.o., Komenského 45, Přerov KNIHA U ITANKY, Hollarova 14, Ostrava MOJČÍŠEK, Spojovací 202, Horní Datyně TM COMPUTER, Náměstí Svobody, Frýdek-Ma Slovensko BONO s.r.o., Štůrova 1 a Južna 49, Košice

PRO OBCHODNIKY: PC info, P.O. Box 12, 100 00 Praha http://www.com/painteras.sitrc, Chaloupeckého 1913, 160 00 Praha 6. Tel. 02/354979



A-B-Comp a. autorizovany distributor firmy

Builek Short

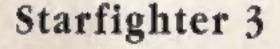
Vám nabízí

JOYSTICKY

pro SEGA, NINTENDO, PC, Amiga, Atari



Raider 5











Python 3

Starfighter 2W



a mnohé další

Prodejna: Veverkova 28, Praha - 170 00 Tel.: 02/37 77 01-2, 37 77 80-1 Fax: 02/38 24 90